N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

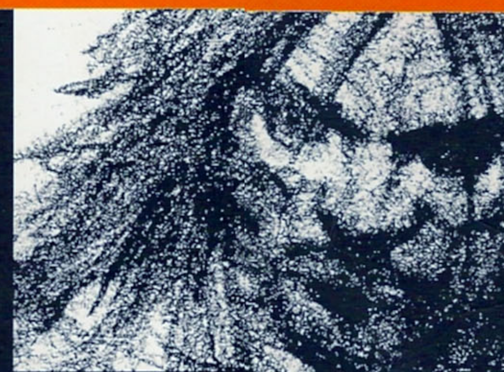
joystick

WWW.JOYSTICK.FR

#120
NOVEMBRE
2000



CRIMSON SKIES • ALERTE ROUGE 2 • MIDTOWN MADNESS 2 joystick 120 NOVEMBRE 2000 • 38 F











SEVERANCE THE BLADE OF DARKNESS
LE FUTUR DE L'HEROIC-FANTASY

NUMÉRO 120 • NOVEMBRE 2000 • 38 F • BELGIQUE 250 FB • SUISSE 11 FS • CANADA 9,95 $ • PORTUGAL CONT. 1350 ESC. • ANTILLES/GUYANE 45 F • RÉUNION

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND™



ENFIN UN LOGICIEL PIRATE QUI NE VOUS MÈNE PAS EN BATEAU.







UNE SELECTION

PC CD-ROM

VERSION FRANÇAISE INTÉGRALE

ACCÉLÉRATION 3D NÉCESSAIRE

www.ubisoft.fr/sites/monkeyis

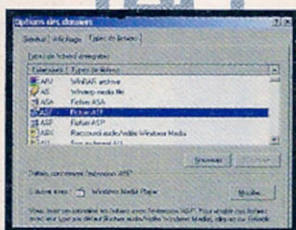
LUCAS Ar

ommaire



TESTS

Ça sent les fêtes qui approchent, j'vous dis. Une tonne de jeux nous tombent sur le coin de la gueule pour novembre. Si on ne devait en citer que quelques-uns : Crimson Skies, Gift, Midtown Madness 2, Alerte Rouge 2, Superbike 2001. Y'en a pour tous les goûts.



MATOS

On a pensé à vous : voilà ze guide d'achat des cartes 3D pour exploser votre tirelire en connaissance de cause. C'est ça la presse, coco. Et comme vous le valez bien, Caféine vous explique comment survivre à Windows Millennium. Si c'est pas trop cool.



REPORTAGES

Et qu'est-ce qu'elle est allée voir, ce mois-ci, notre Wanda internationale ? Desperados d'abord, un Commando-like dans une ambiance de western spaghetti. Et puis les développeurs de Arx, des Lyonnais qui préparent un jeu de rôle en vue à la troisième personne. Avec des mecs qui se battent à coups de quenelles, même. Nan, rien… je déconnais.



BÊTA-VERSIONS

Ils se rapprochent petit à petit. D'abord Sacrifice, le STR 3D au super moteur et aux sorts incroyables. Et puis No One Lives Forever, un shoot qui parodie les James Bond avec son héroïne habillée en tailleur Courrèges. À quand Casino Royale ?

COUVERTURE : Severance © Rebel Act Studio/Codemasters 2000

JOYSTICK
est édité par la société HDP
SNC au capital de 100 000 F, locataire-gérant,
RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex
Rédaction : 124, rue Danton, TSA 51004 92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75. Fax : 01 41 34 87 99
Gérante : Christine Lenoir
Directeur délégué adjoint : Pascal Traineau
Principal associé : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE
Directrice de la publication : Christine Lenoir

LA RÉDACTION
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps
Rédacteur en chef : Cyrille Baron
Rédacteurs en chef-adjoints : Jérôme Darnaudet et Ivan Gaudé
Secrétaire de rédaction : Simone Audissou
Correctrice : Sonia Jensen
Secrétaire : Nathalie Brun
Courrier lecteurs : monsieur pomme de terre
News : Toute l'équipe
Bêta-Versions : Iansolo, Fishbone, Kika, Bob Arctor, Pete Boule, Ackboo
Tests : Bob Arctor (Fabien Deleval), Ackboo (Olivier Peron), Fishbone (Stéphane Hébert), iansolo (Olivier Aubin), Ivan Le Fou (Ivan Gaudé) Kika (Céline Guise), Pierre le Pivain (Pete Boule)
Rubrique matos : Arnaud Chaudron (Doc Caféine)
Reportages : Mathilde Remy (Wanda)
A collaboré à ce numéro : Gabriel Lopez (Ybag)

LA MAQUETTE
Directeur artistique : Christophe Gourdin
Maquette créée par : Stéphane Noël
2e Maquettiste : Stéphane Noël
Maquettistes : Sonia Caron-Nini, Catherine Branchut, Joseba Urruela, Hervé Drouadène, Lionel Gey, Yohan Meheu
Correcteur photographique : Stéphane Leclercq
Illustrateur : Didier Couly

PUBLICITÉ/PROMOTION
Directrice de publicité : Claudine Lefèbvre 01 41 34 87 25 **cllefevbre@hfp.fr**
Directeur de clientèle : Antoine Tomas 01 41 34 86 93 **atomas@hfp.fr**
Chef de pub : Jean-François Feneux 01 41 34 88 33 **jffeneux@hfp.fr**
Assistante de publicité : Cécile-Marie Réyé 01 41 34 87 28
Promotion : Hélène Chemin **hchemin@hfp.fr**

ABONNEMENTS
Abonnements : BP2 - 59718 Lille Cedex 9
Tél. : 01 55 63 41 15. Tarifs 1 an (11 nos) : France 259 F. **Étranger :** par bateau 339 F.
Par avion : sur demande au 01 55 63 41 15.
Anciens numéros : 03 20 12 86 01
Ventes : Promévente 01 41 34 95 88

Photogravure : CHAMPA – COMPO IMPRIM
Imprimé par : BRODARD GRAPHIQUE & ROTO SUD
Distribution : Transport Presse

Ce numéro comporte un encart abonnement jeté à l'intérieur du magazine, un CD-Rom WorldOnline collé sur la page 51 sur la totalité du tirage, ainsi qu'un supplément de 32 pages et deux CD-Rom gratuits jetés en couverture, qui ne peuvent être vendus séparément.

TÉLÉMATIQUE 3615 JOYSTICK
Responsable : Frédéric Garcia
Rédaction/animation : Guillaume Petetin et Frédéric Lapalus
Centre serveur : Nudge Interactive
Réalisation du CD-Rom : Bob Obernic, Lord Casque Noir, Gana

Commission paritaire N° 0305 K 70725.
ISSN : 0994-4559
Dépôt légal à parution



Sommaire Cd-rom

#120



DÉTAIL DU CD-ROM

C'est d'une fatigue d'un autre monde que je vous écris. Alors que l'on vient tout juste d'enterrer Moulinex, me voilà obligé d'écrire cet édito pour le sommaire CD. Pfff, je veux dormir. Bref, nous allons faire au plus court. La démo exclu', c'est un Quake-like à la sauce Austin Powers, enfin, presque. Son nom ? Je l'ai oublié… la fatigue, sûrement. « Eh, Ivan le ouf, il s'appelle comment ce jeu ? … Ivan ?… Ohoh… Ivan… » Mince, c'est la boulette là. Le pauvre vient de passer l'arme à gauche ; lui aussi. La tronche sous le chemin de fer en plus. Décidément, personne n'est éternel. Ah voilà : No One Lives Forever, qu'elle s'appelle la démo. Merci Ivan. Putain, il continue de travailler même mort, le con. Non, vraiment, la fin de l'année s'annonce impitoyable et je vous conseille de surveiller de près l'actualité des démos, ça va tuer sec. Argghh. Bon, okay, personne n'est mort mais vive mon lit !

Lord Casque Noir

(Sommaire CD par Kika)

Comment décompresser et lancer LES FICHIERS COMPRESSÉS DU CD sans passer par l'interface ?

Les fichiers sharewares (ou autres) dotés de l'extension .ZIP nécessitent d'être décompressés avant d'être utilisés. La méthode la plus simple est d'utiliser JOYLIST.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\ du CD. Ce programme permet de décompresser (« déziper ») ces fichiers, là où vous le lui indiquez. Pour les lancer par la suite, vous devez vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquer sur le fichier exécutable. L'autre méthode consiste à passer par WinZip8.0, qui se trouve dans le dossier \DATA\SHAREWARES\PHARMACIE\ du CD (rubrique Pharmacie de l'interface). L'installation de ce shareware effectuée, vous n'avez plus qu'à double cliquer sur le fichier ZIP qui vous intéresse et à en extraire son contenu. Si vous utilisez fréquemment Winzip, il serait sympa de l'enregistrer, c'est pas très cher.

Note sur LES SHAREWARES

Les sharewares sont des produits complets diffusés dans leur version intégrale. Ce mode de diffusion vous permet de les tester et de décider si, oui ou non, leur achat vous intéresse.
En contrepartie, si vous avez effectivement l'intention d'utiliser le programme fréquemment, vous vous engagez à l'acheter via la procédure fournie dans le soft ou le fichier texte qui l'accompagne. Les sharewares coûtent rarement plus de 100 francs et leurs auteurs n'ont souvent que cette source de revenu. Alors, pensez-y !

Lancement DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne uniquement sous Windows 95/98. Elle nécessite au minimum un Pentium 166 équipé de 16 Mo de RAM et d'un lecteur de CD quadruple vitesse. Mais si l'interface sait se contenter d'une machine raisonnable, la plupart des démos requièrent un Pentium de course. Il est donc nettement préférable de disposer d'un Pentium III 450 MHz, de 32 Mo de Ram, d'un lecteur sextuple vitesse et d'une carte 3D. L'interface fonctionne sous toutes les résolutions et avec n'importe quelle profondeur de couleurs. Nous vous conseillons néanmoins de passer en 65 000 couleurs (ou plus) et en 640x480, pour une meilleure lisibilité. L'installation ou le lancement de la plupart des démos ne devrait pas poser trop de problèmes.
Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutable JOYSTICK.EXE se trouvant à la racine du CD. Vous pouvez également la lancer en cliquant sur LOAD95.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

DirectX 7.0a

Les démos des jeux Windows 95/98 de ce CD-Rom nécessitent l'installation de DirectX. Vous pouvez l'installer depuis la page sommaire de l'interface. ATTENTION : la version de DirectX présente sur le CD est la version 7.0a

Bonus : Infonie

Le kit de connexion INFONIE, c'est :
. 6 mois d'abonnement gratuit
. 6 formules d'abonnement pour toutes les bourses
. 10 adresses e-mail
. 50 Mo pour vos pages personnelles
. Un accès haut débit
. Des services exclusifs

Comment QUITTER L'INTERFACE ?

En cliquant sur le bouton « Quitter » du menu principal ; en appuyant sur Esc ou sur la combinaison de touches Alt + F4, à n'importe quel moment.

Le contenu DES CD-ROM

Avertissement : Certains fichiers ayant été ajoutés ou supprimés au dernier moment peuvent ne pas être présents dans cette liste.

LANCEMENT DE L'INTERFACE

Cliquez sur l'exécutable JOYSTICK situé dans le répertoire racine.

QUITTER L'INTERFACE

Appuyez sur la touche ÉCHAP ou bien sur ALT + F4.

Contenu du CD n°1

KIT DE CONNEXION : Répertoire \DATA\INFONIE - Cliquez sur INSTALL.EXE
QUICKTIME 4 : Répertoire \DATA\QUICKTIME4
Cliquez sur QUICKTIMEINSTALLER.EXE
QuickTime est indispensable au bon fonctionnement de l'interface.
DIRECTX 7.0A : Répertoire \DATA\DIRECTX7 - Cliquez sur DX70AFRN.EXE
LES DÉMOS : Répertoire \DATA\DÉMOS

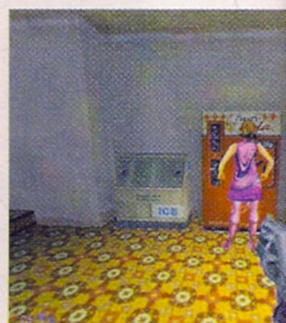
L'exclusivité du mois

NO ONE LIVES FOREVER

Genre : Quake-like
Éditeur : Fox Interactive
Système : Windows 95/98, D3D







Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\NOONELIVES4EVER du CD1 et cliquez sur NOONELIVES4EVER.EXE.

Remarque

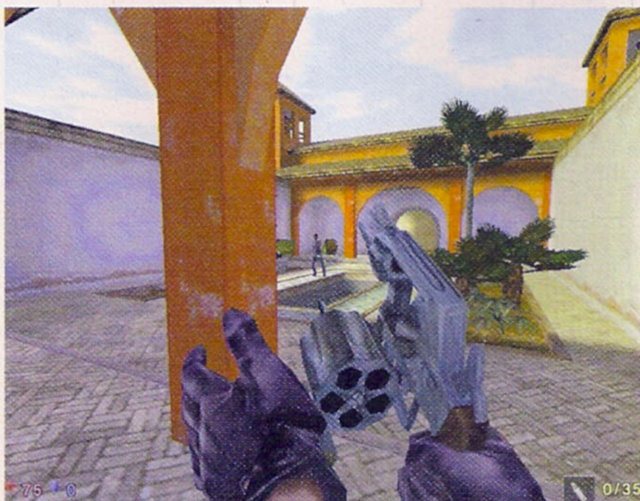
Nécessite l'installation de DirectX7.0.

Mode d'emploi

À partir du répertoire C:\NOLFDEMO, lancez le SETUP.EXE. Allez ensuite dans le menu Démarrer et cliquez sur Fox Interactive. Configurez vos touches en sélectionnant le menu des options.

Config mini

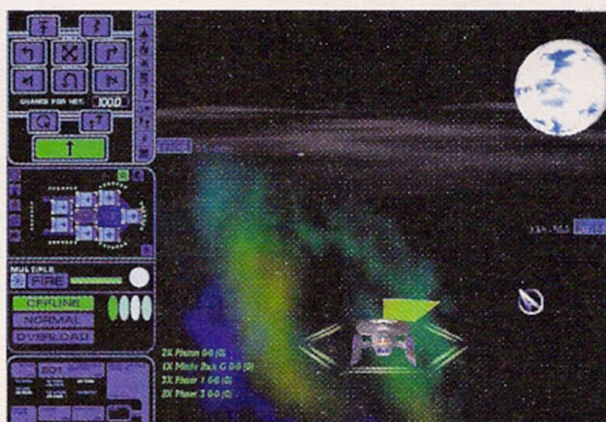
PII 400, 64 Mo RAM.







Les démos



Starfleet Command Vol.II

Genre : Stratégie
Éditeur : Interplay
Système : Win 95/98, Direct 3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\STARFLEET du CD1 et cliquez sur INSTALLER SETUP.EXE

Remarque

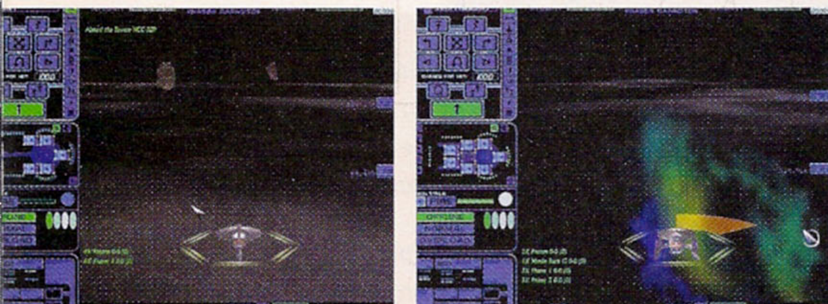
Nécessite l'installation de DirectX7.0.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Taldren. Avant de lancer le jeu, cliquez sur Configuration 3D. Les touches sont indiquées dans le menu des options.

Config mini

PII 400, 64 Mo RAM.



Crimson Skies

Genre : Action / simulation de vol
Éditeur : Microsoft
Système : Windows 95/98, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\CRIMSON du CD1 et cliquez sur CRIMSON.EXE.



Remarque

Nécessite l'installation de DirectX7.0.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Microsoft Games. Pour connaître les touches et configurer le graphisme, allez dans le menu des préférences.

Config mini

PII 400, 64 Mo RAM.





FAAK2

Genre : Action
Éditeur : Take 2
Système : Win95/98, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\FAKK2DEMO du CD1 et cliquez sur FAKK2.EXE.

Remarque

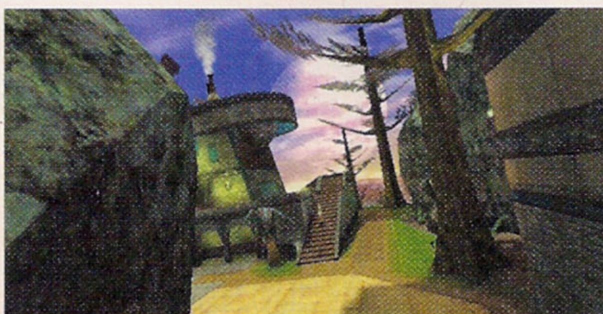
Nécessite l'installation de DirectX7.0.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Heavy Metal Fakk2 Demo. Les touches se configurent dans le menu des contrôles.

Config mini

P II 400, 64 Mo RAM.



Les démos



Screamer 4x4

Genre : Simulation 4x4
Éditeur : Virgin Interactive
Système : Windows 95/98, Glide, OpenGL

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\SCREAMER4x4 du CD1 et cliquez sur SETUP.EXE

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX7.0.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Virgin Interactive. Pour configurer vos touches, sélectionnez le menu des options.

Config mini

PII 400, 64 Mo RAM.

NHL2001

Genre : Simulation de hockey sur glace
Éditeur : Electronic Arts
Système : Windows 95/98, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\NHL2001 du CD1 et cliquez sur SETUP.EXE puis sur 3DSETUP.EXE pour sélectionner votre configuration graphique.



Remarque

Nécessite l'installation de DirectX7.0.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur EASport. Sélectionnez votre contrôleur et appuyez sur Échap pour configurer vos touches.

Config mini

PII 400, 64 Mo RAM.







Insane

Genre : Simulation 4x4
Éditeur : Codemasters
Système : Win95/98, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\INSANE du CD1 et cliquez sur INSANE.EXE

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX7.0.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Codemasters. Configurez les touches dans le menu des options.

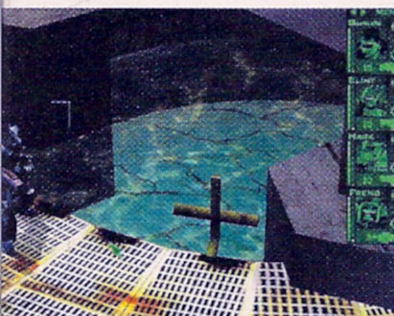
Config mini

PII 400, 64 Mo RAM.





Les démos





Gunlok

Genre : Arcade
Éditeur : Interplay
Système : Win 95/98, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\GUNLOK du CD1 et cliquez sur SETUP.EXE

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX7.0.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Gunlock Demo. Les touches sont indiquées dans le menu des options.

Config mini

PII 400, 64 Mo RAM.



Sidney2000

Genre : Sport
Éditeur : Eidos
Système : Win95/98, D3D

Installation de la démo

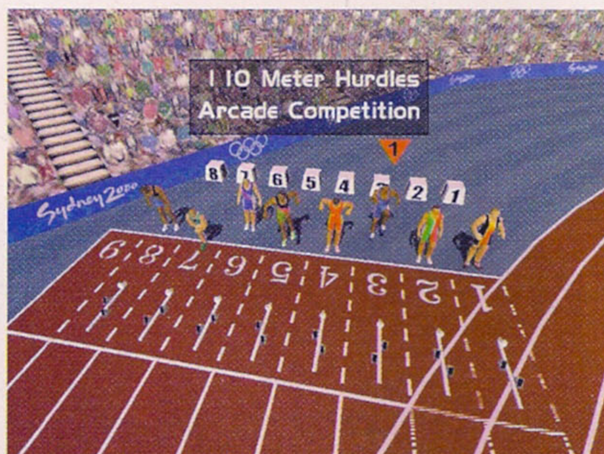
Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\SYDNEY2000 du CD1 et cliquez sur SETUP.EXE

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX7.0.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Sydney 2000 Demo. Vous pouvez configurer votre contrôleur dans le menu des options.



Config mini

PII 400, 64 Mo RAM.



Metal Gear Solid

Genre: Action / infiltration
Éditeur: Microsoft
Système: Win 95/98, D3D

Installation de la démo

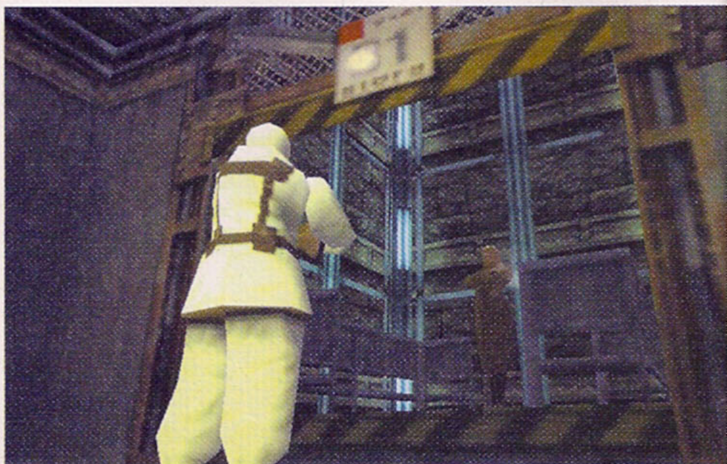
Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\METALGEAR du CD1 et cliquez sur METALGEARSOLID.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX7.0.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Metal Gear Solid Trial. Configurez vos touches dans le menu des options.



Contenu du CD n°2
Joystick N° 120

REMARQUE

pour le bon fonctionnement de l'interface, installez DirectX7.0a se trouvant sur le CD N°1, si ce n'est déjà fait.

LES SHAREWARES ET AUTRES FICHIERS :

Répertoire \DATA\SHAREWARES

COMMUNICATION

Répertoire \DATA\SHAREWARES\COMMUNICATION

AAW_36.ZIP	Ad-Aware 3.6 (anti "spyware")
CUTE4232BE.EXE	Cute FTP 4.2 (client FTP)
DAP4.EXE	Download Accelerator
E50ELECTRONIC.EXE	Eudora 5.0
F_X86T32.EXE	WS-FTP Pro 6.5 (client FTP)
FR_IE55.EXE	Internet Explorer 5.5 FR
FTPSETUP.EXE	G6 FTP Server (serveur FTP)
GETITALL120.EXE	Get it all 1.2.0
GETRT430.EXE	GetRight 4.3
GOZILLA.EXE	Go!Zilla 3.91
INSTALL_AIM_4.2.2144.EXE	AOL instant Manager 4.2.2144
RGB20_022.EXE	ReGet v2.0 Beta Build 22
SONICBOX_IM_TUNER.EXE	Sonicbox iM Tuner 1.21
TELEPORTPRO.EXE	Teleport Pro 1.29
VIRC110_DW4.ZIP	VIRC 97 1.10 DW 4 (client IRC)
ZONALARM.EXE	ZoneAlarm v2.1.41 (firewall)

GRAPHISME

Répertoire \DATA\SHAREWARES\GRAPHISME

Attention, de très nombreuses images sont présentes dans ce répertoire. Elles n'apparaissent pas dans la liste suivante pour des raisons de place.

BALLNCHAIN_1_260.ZIP	Petite démo 3D accélérée
CHILDBONE.ZIP	Démo 3D accélérée
CRADLE_1_260.ZIP	Petite démo 3D accélérée
DESKTOPDESTROYER.ZIP	Économiseur d'écran 3D
DK2 CLAN SCREENSAVER.ZIP	Économiseur d'écran 3D
EXPLODINGCUBE.ZIP	Petite démo 3D accélérée
GBALLSV2.ZIP	Économiseur d'écran 3D
HOVERDESK.EXE	HoverDesk (surcouche du shell)
LIQUIDDESKTOPBETA13.ZIP	Économiseur d'écran 3D
MFURTHER.ZIP	Démo 3D accélérée
ORION-PRPL.ZIP	Démo 3D accélérée
PSP700EV.EXE	Picture Publisher 7.0
RUNSCENERRUN.ZIP	Démo 3D accélérée

MUSIQUE

Répertoire \DATA\SHAREWARES\MUSIQUE

73-1.1.ZIP	Skin Winamp
AGUADO.ZIP	MP3
AUDC30B.EXE	Audio Converter 3.0 Beta
FUTURAMA.ZIP	Skin Winamp
GRUIK3.ZIP	Musiques XM
HALF-ALEX.ZIP	Musique XM
JEVOLE.ZIP	MP3
MMJB6000200.EXE	MusicMatch JukeBox
MODS.ZIP	Musiques XM
MP3FVDB.ZIP	MP3
STORMEV_FR.EXE	Storm v1.1
ULTRA200.EXE	UltraPlayer MP3 2.0

JEUX

Répertoire \DATA\SHAREWARES\JEUX

2KASSARINE.ZIP	Map pour Dark Reign 2
2SNOWPASS.ZIP	Map pour Dark Reign 2
AVPGEPAK2.ZIP	Alien vs Predator Gold Pack 2
CS_BIGHIT.ZIP	Map Counter-Strike
CS_FACTORY.ZIP	Map Counter-Strike
CS_STORAGE.ZIP	Map Counter-Strike
CSB7071.EXE	Counter-Strike 7.0 vers. 7.1
CTF_GEOTHERMAL.ZIP	Map StarTrek Elite Force
DE_JEEPATHON3K.ZIP	Map Counter-Strike
DEUSEXSDK.ZIP	SDK pour Deus Ex
ELITEFORCEGDK.ZIP	Éditeur de niveaux pour Elite Force
GCSOLDIERTODD.ZIP	MAP pour Soldier of Fortune
LA SURVIE DE L'EUROPE.ZIP	Une carte pour Age of Empires
MAPS DK2.ZIP	28 cartes pour Dungeon Keeper 2
PFB71.EXE	Pack Français pour Counter-Strike
PRISONERCONVOY.ZIP	MAP pour Ground Control
Q3SKINS.ZIP	34 skins pour Quake 3
SF_140_PART2.EXE	Strike Force part2 Unreal Tournament
STARTRIP.EXE	Jeu de shoot online
STVEF_MAPPACK.ZIP	Map StarTrek Elite Force
TACTICALOPS12.ZIP	Mod Unreal Tournament
TERRE DU MILIEU.ZIP	Carte HoMM3
THEDROPSHIPBASE.ZIP	Map pour Ground Control
THEYHUNGER23.EXE	Mod solo pour Half-Life

UTILITAIRES

Répertoire \DATA\SHAREWARES\UTILITAIRES

BABYLON30.EXE	Babylon 3.0 (traducteur)
BOBTV.EXE	BobTV 0.91 (enregistre la TV)
CLASSFOOT.ZIP	Gestionnaire pour les footeux
COMPTEUR.ZIP	Compteur du temps passé sur l'ordinateur
GRAPHICEASY.EXE	Graphic Easy
QI OCTOBRE 2000.ZIP	Fanzine
TWEAKUI_FR.EXE	Tweaker
V2_UNDERWORLD.WMZ.ZIP	Skin Media Player 7
WMP7.EXE	Media Player 7.0 débugggé

PATCHES

Répertoire \DATA\SHAREWARES\PATCHES

AGEOFEMPIRES2V20A.EXE	Age of Kings 2.0a
CIVTOT11FR.ZIP	Civ. II Test of Time
DK2UPDATE130TO170_FRENCH.EXE	Patch Dungeon Keeper 2, vs 1.30 vers. 1.70
DR2_1_2.EXE	Dark Reign 2, FR version 1.2
FLYV10187.EXE	Patch Fly! 1.0 vers 1.87
FLYV10187OPTION.EXE	Patch élévation pour Fly! 1.0 vers 1.87
GC10071010FR.ZIP	Ground Control 1.007 vers 1.010
GC10081010FR.ZIP	Ground Control 1.008 vers 1.010
GC10091010FR.ZIP	Ground Control 1.009 vers 1.010
Q3POINTRELEASE_125.EXE	Quake 3 1.25
RG2KI101.ZIP	Roland Garros 2000 1.01
WINMEDOS.ZIP	Patch DOS Windows Mellenium

CARTES 3D

Répertoire \DATA\SHAREWARES\DRIVERS

ATI AIW.ZIP	Drivers ATI 128 All in Wonder
ATI RAGE128 WIN9X-ME.ZIP	ATI Rage 128 (toutes) Win98 et Me
NVIDIA DETONATOR3.ZIP	Nividia 6.31 (toute carte Nvidia)

PHARMACIE

Répertoire \DATA\SHAREWARES\PHARMACIE

HEDIT21.EXE	Hedit 2.1 (éditeur hexadécimal)
SETUPPLT.EXE	AVP (anti-virus)
UPDATE32.EXE	Mise à jour AVP
WINZIP80.EXE	Winzip 8.0

RESPONSABILITÉS

Le CD-Rom fourni avec ce numéro de Joystick a été essayé et a fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, HDP ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ce CD-Rom et des programmes qu'il contient. HDP ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de HDP ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

DROITS D'AUTEURS

Phoenix revient

Il y a quelques numéros de cela, on vous avait présenté un modèle de Boeing 777 pour Flight Simulator. L'équipe qui a développé ce petit bijou n'est pas restée les bras croisés, bien au contraire. Tout d'abord, ils sont en train de bûcher sur un 747-400 qui rivalisera probablement avec tous ses équivalents, et qui pourrait bien même aller flirter du côté de PS-1. Le 777 est lui constamment updaté, avec ce mois-ci une skin Air France pour les plus chauvins d'entre vous. Quelques autres avions ont aussi fait leur apparition dans les paddocks du développeur. Ainsi, le Boeing E3D RAF «« Sentry » est désormais disponible aux côtés d'un Nimrod de la RAF. Bien sûr, l'équipe de Phoenix garde ses bonnes habitudes en commercialisant les packs de sons, les panels et les avions indépendamment. Bien entendu, l'ensemble est à la portée de toutes les bourses ; pour une telle qualité, on aurait bien tort de s'en priver.
http://www.phoenix-simulation.co.uk/







Patch Unreal Tournament V432

Un gros patch, qui améliore une flopée de choses, à commencer par l'augmentation de la compatibilité Direct3D et la correction des bugs Open GL (avec notamment la fumée des grenades). Le tableau des scores d'équipe peut maintenant contenir davantage de joueurs. Le bug qui faisait « couler » dans le sol les armes lancées en réseau a été supprimé. Le temps de décompression des maps a aussi été amélioré, et les serveurs concernant les versions les plus récentes deviennent prioritaires. Pour couronner le tout, ce patch améliore l'utilisation du CPU faite par une bécane utilisée comme serveur.
ftp://ftp.joystick.fr//patchs/unrealtournamentv432.exe (5.8 mégas)

C'est la rentrée et le paiement du troisième tiers. Aux États-Unis, c'est un peu la même chose : on se remet grave au boulot

patches

et on tente de réparer les conneries d'avant les vacances. Cette fois c'est certain, je ne serai jamais éditorialiste.

Update Ground Control 1.0.0.X à 1.0.1.0

Cette série de patches updatant le jeu jusqu'à la version 1.0.1.0 supprime les crashes survenant après certaines missions Crayven (plus particulièrement la 13 et la 15). Les bugs idiots de type « Your system is low on resources, please reboot » ou « Unable to read data from cut scenes... » ont disparu dans les limbes des mauvais souvenirs. On trouve aussi un meilleur support sonore sous Windows 2000, plus de noms d'escouades, l'ajout d'un chat d'équipe, d'une sélection de types d'unités déjà sélectionnées (oui c'est plutôt très bien, cherchez pas à comprendre), et de touches pour dropper des unités d'un vaisseau instantanément. Côté gameplay, les « order protector shields » ont vu leur effet réduit de moitié et leur temps de recharge augmenté. De même, lorsque ces dernières sont activées, la précision des tirs se voit diminuée.
ftp://ftp.joystick.fr//patchs/groundcontrolv1007a1010.exe (1.5 mégas)
ftp://ftp.joystick.fr//patchs/groundcontrolv1008a1010.exe
ftp://ftp.joystick.fr//patchs/groundcontrolv1009a1010.exe







Quake III Arena PATCH 1.25

Un excellent patch pour faire plaisir aux plus « bas du front » d'entre nous. Oui, Ackboo par exemple. Ce patch enlève le CD check, améliore grandement le code d'autodownload, et dans une moindre mesure celui du serveur, avec notamment une nouvelle « encryption » des données. Il rajoute des scores qui apparaissent au-dessus des cibles, ainsi qu'une compatibilité avec le global ranking qui permettra de se ridiculiser avec des stats minables sur Mplayer, modifie légèrement les physiques du jeu, ajoute une récompense pour la défense et une médaille pour les actions défensives en Team play. Dans le même registre, en Capture the flag, on se verra récompensé en aidant le porteur du drapeau. Les bots agiront bien mieux avec l'environnement du jeu et ont enfin pigé que l'on pouvait appuyer sur les boutons.
ftp://ftp.joystick.fr//patchs/quake3v125.exe (18.2 mégas)

Bob Arctor

Purée de mails

Je voudrais savoir s'il existe un moyen d'empêcher la copie de CD à CD de mes propres créations ?
KeKe

Une solution digne de Monsieur Bricolage est expliquée à l'adresse suivante : http://tec.video.free.fr/protections_jeux/protections/cd_protege.htm

Il paraît que le fabuleux jeu Deus Ex ne fonctionne pas avec les GeForce. Est-ce exact ? Existe-t-il un patch ?
Moustic

Votre information est déformée : Deus Ex tourne sur GeForce, mais anormalement lentement, comparé aux performances de cette carte s'il n'est pas patché. Sur le FTP de Joystick ftp.joystick.fr, dans le répertoire patch, téléchargez le fichier d3ddrv.dll. Dans le répertoire System de Deus Ex, remplacez le fichier du même nom par celui-ci.

Je voudrais savoir quand sortira Loose Cannon.
Nicole G.

La sortie de Loose Cannon, développé par Digital Anvil et édité par Microsoft, est prévue pour janvier 2001.

Je voudrais transformer mon PC en site web.
Johan

C'est moins facile qu'il n'y paraît.

Jouer sous 2000

Quelle est l'URL pour vérifier la compatibilité d'un jeu avec Windows 2000 ?
David

Vous êtes nombreux à avoir profité de l'achat d'un nouvel ordinateur pour investir dans Windows 2000... et pour courageusement essuyer les plâtres. Nombre de problèmes de compatibilité se sont présentés, qui commencent enfin à être endigués. Vous trouverez absolument tout ce qui concerne la compatibilité avec Windows 2000 à l'adresse suivante : www.ntcompatible.com. Cliquez sur « Games » et vous tomberez sur une liste de tous les jeux tournant sous cet OS. En lançant la mise à jour de Windows, un Service Pack rend déjà Windows 2000 compatible avec 90 anciens jeux utilisant entre autres des routines DOS, ainsi qu'avec bon nombre de périphériques de jeu.

Le jeu de l'homonyme glouton

Après m'être rendu dans un kiosque à journaux, un grand doute s'est installé en moi lorsque j'ai trouvé le jeu Peacemaker en version complète à 100 F (magazine édité par « TF1 Multimédia ») ?!
@rtefus

Peacemaker est un exécrable jeu d'hélicoptère. Allez hop, je le teste. Après tout, chaque jeu a droit à sa chance... tic tac... tic tac... tic tac... voilà, il a eu sa chance : Graphisme 10. Technique 05. Intérêt 02. Si le cœur vous en dit, la démo de 25 Mo est téléchargeable sur le FTP de Joystick. Peacemaker n'a strictement rien à voir avec son homonyme, le très attendu Peacemakers (avec un « s » à la fin), développé par Masa, dont la sortie est prévue pour le 1er trimestre 2001.

Nous présentons nos plus plates excuses à ceux de nos abonnés qui ont reçu Joystick en retard. Malheur, mille fois malheur, une double et mauvaise conjoncture s'est abattue sur nos piles de magazines. D'abord, un problème d'acheminement s'est présenté chez Hachette, lui-même aggravé par une grève de la Poste sur Paris (passée inaperçue car les médias n'en ont presque pas fait écho). Abonnés, si vous souffrez de retards chroniques dans la réception de notre magazine, téléphonez au 01.55.63.41.15 en y précisant votre département. Cela nous permettra de localiser plus rapidement la source du problème. Si vous n'avez pas accès au téléphone, vous pouvez aussi nous écrire sur papier (précisez votre département dans la lettre) ou venir crier « Mon Joystiiick !!! » (suivi de votre département) sous les fenêtre de notre immeuble.
Joystick Magazine, Courrier des lecteurs, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex
Pom2ter@joystick.fr

Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquant, etc. : SERVICE ABONNEMENT, BP2 – 59718, Lille Cedex 9
Tél. : 01.55.63.41.15

Tips, soluces, astuces, etc. : crack@joystick.fr
Par courrier, spécifiez sur l'enveloppe : JEUX CRACK
CD ne marchant pas ou commande d'anciens numéros : 01.41.34.87.75

Foire aux softs

Je cherche un soft permettant de faire des screenshots de jeux, notamment de Cataclysm. Je cherche aussi un programme pour regarder mes photos et les sélectionner.
Stan

La référence pour prendre des photos d'écran est Hypersnap www.hyperionics.com/. Attention, dans sa version gratuite, Hypersnap apposera un logo fort disgracieux dans un coin du screenshot. Pour visionner et trier vos photos de vacances à Black Mesa, ACDSee fera parfaitement l'affaire www.acdsee.com. Nous incluons régulièrement ces deux softs aux CD de Joy. Quant à Cataclysm, et c'est souvent le cas dans les bons jeux, une capture d'écran est intégrée au programme : touche Arrêt Défil par défaut.

Je cherche un logiciel pour faire des montages vidéo et audio.

Le logiciel semi-professionnel le plus abordable pour monter de la vidéo est U-Lead Media Studio Pro 5 (que nous recommandons chaudement). Il est même offert en bundle avec la carte ATI Radeon (et coup de bol, en plus c'est une bonne carte). La version 6 de ce soft, coûte elle environ 6 000 F.
Pour le son, donnez sa chance à modplug, un logiciel gratuit www.modplug.com/. S'il n'est pas adapté à ce que vous voulez faire, vous trouverez votre bonheur entre Wave Lab, Sound Forge et Gold Wave (le moins cher).

COURRIER

Les adresses électroniques de tous les membres de l'équipe se trouvent sur notre site : www.joystick.fr
Cliquez sur « Contact ».

Encore une fois mille merci aux étranges créatures qui peuplent le channel IRC #joystick (sur Undernet !!) et tout particulièrement à KrogO, NOFX__, DKReapeR, TheDamned, Kobal2 et GrandsPas.

Pour tout litige concernant matériel ou logiciel, n'hésitez pas à contacter la Direction départementale de la concurrence de la consommation et de la répression des fraudes (DDCCRF) de votre département (coordonnées dans l'annuaire). Vous trouverez également des renseignements utiles sur le site www.admifrance.gouv.fr

L'épineux problème AOL

S'abonner à AOL illimité est-il vraiment un bon plan ? Pour 200 F ? Et pour 99 F en s'abonnant deux ans ?
MAX

Pour un joueur, et dans l'état actuel des choses, la réponse est : non, absolument pas. Les connexions proposées sont beaucoup trop lentes pour jouer dans des conditions décentes. AOL semble même vouloir décourager nous autres joueurs, qui sommes de grands dévoreurs de bande passante, d'utiliser leur forfait : ils ont ajouté à leur interface une pernicieuse fenêtre qui apparaît au bout d'une heure de connexion environ, et sur laquelle il faut cliquer pour ne pas se faire déconnecter.
Se livrer pieds et poings liés pour deux ans à un tel service est à notre avis un mauvais calcul, les prix des abonnements à haut débit étant appelés à s'effondrer. Qui plus est, la levée imminente du scandaleux monopole de France Télécom sur les communications locales devrait sonner l'avènement de forfaits illimités bien moins asservissants.

Foire aux softs

Je suis un nouvel internaute... c'est quoi un ICQ et un numéro d'ICQ ?
Thomas S.

ICQ est un pager Internet. Ce logiciel référentiel permet de savoir en direct si vos amis sont connectés à Internet, de leur envoyer des messages instantanés, d'échanger des fichiers, bref, de les harceler, de vous faire harceler, et de perdre un temps fou en discussions qui rivalisent en vide avec l'espace intersidéral.
- Salut
- Coucou !
- Chava ?
- Oué oué et toi ?
- Oué ;)
Chaque utilisateur est identifié par un numéro appelé UIN. ICQ2000b Version3264 se trouve dans le CD de ce numéro. De nombreux autres pagers existent cependant : AIM d'AOL, Yahoo Pager, MSN Messenger de Microsoft et PagePerson de Teraillon.

Je cherche un logiciel plus performant que Paint de Windows. Que me conseillez-vous ?
Louis

À notre connaissance, il n'y en a pas. L'accessoire Paint de Windows règne en maître sur les logiciels graphiques. Jetez tout de même un œil (au cas où) à Paintshop Pro 7, inclus au CD de ce numéro. Ah oui, il y a Adobe Photoshop aussi, mais c'est plutôt orienté retouche.

Un PC mal formé

J'ai un problème avec ma carte 3D ATI Rage Pro qui marche très bien, mais qui est soudée sur le port AGP de ma carte mère (accouplée à un PII 300). Eh oui, ces gentils messieurs de Packard Bell ont eu peur qu'elle ne s'envole toute seule. Comme je n'ai pas le cœur à torturer les entrailles de mon PC au tisonnier ardent, mon unique espoir pour changer de carte 3D, c'est d'en ajouter une en PCI... n'est-ce pas ?
Dubbing

Comme vous perdrez, en passant par le port PCI, tout le gain de vitesse du port AGP. Pour obtenir un notable gain de performances, il vous faudra acquérir une Voodoo 5 5000 PCI qui vous coûtera la bagatelle de 2 500 F. À l'évidence, l'unique solution rationnelle sera, dans votre cas, de changer votre carte mère et de l'associer par exemple à un processeur Duron, dont le prix d'achat est particulièrement intéressant en ce moment. De manière générale, pensez à regarder à l'intérieur de votre PC avant de l'acheter, pour bien vérifier qu'il ne présente pas d'horribles malformations telle que des organes soudés.


vous êtes mûr pour
Game one
Gamers TV
câble, TPS
canalsatellite
Game one
www.gameone.net

La Histoire de le Jeu DE LA COUV'

SEVERANCE THE BLADE OF DARKNESS SEV

PAR FISHBONE



Et quoi de plus opportun pour inaugurer cette rubrique, en ce bel et doux mois de novembre, que de parler du jeu qui se trouve précisément en couverture (bon ok, on est encore en octobre au moment où je vous écris, mais mes broches et fractures me confirment que novembre sera doux. D'ailleurs, ne dit-on pas « Broche au balcon, novembre très très bon ? ». Alors, vous voyez bien...). Et puis pour une rubrique qui s'appelle « Le Jeu de la Couv' », ça serait plutôt une bonne idée... Il s'agit donc de Severance : The Blade Of Darkness, anciennement Blade tout court. Severance, comme me le rappelle mon maigre vocabulaire anglophone, signifie « séparation, rupture ». Bon soyons honnêtes, le traducteur Babylon qui tourne actuellement en tâche de fond (excellent programme, soit dit en passant), me le rappelle aussi. Cela fait près de quatre ans que les Espagnols de Rebel Act Studios bossent dessus. Mais comme on n'est pas des sauvages, on va commencer par évoquer l'histoire de ce qui sera certainement l'un des plus beau jeux PC de l'année prochaine... en attendant, ceux qui seront encore plus beaux, bien sûr. Oui, j'aime prendre des positions osées et risquées. Mais avant de lire le paragraphe suivant, vous me ferez le plaisir de passer un coup de balai dans la salle des fêtes, hein, tous ces cotillons par terre et ces gobelets vides, ça fait trop fin de banquet à Gloitre-en-Barzouillet. Quoique je n'ai rien contre les Gloitre-en-Barzouilletois, notez. En revanche, les fins de banquets...

En gros, tout a commencé le jour (ou la nuit, c'est un fait encore assez obscur) où Dieu, qui devait sûrement s'emmerder quelque peu, a décidé de créer le Chaos. Jusque-là, bon, pourquoi pas, chacun ses hobbies. Mais alors que certains êtres nuisibles à l'évolution spirituelle humaine, comme Arthur ou Lagaff (ouais, aujourd'hui on balance gratis), se seraient contentés de cette malfaisance, Dieu décida de séparer ledit Chaos en deux : À ma gauche la Lumière. À ma droite les Ténèbres. Au centre Raymond, mais il n'a rien à voir avec cette histoire. De cette Création Divine découla l'apparition de l'Esprit de Lumière et du Prince des Ténèbres. Ce dernier, toujours prompt à la déconnade, s'essaya à son tour au jeu de la création. Mais pas de bol, les fistons créés par le Prince (démons et monstres de

Bon, faisons un point rapide : j'ai le micro, les cotillons, le mousseux, les bigoudènes, la banderole, les photographes, les RG, les biscuits secs, le DJ, le curé, les dragées... je crois que l'on va pouvoir y aller. « Essai micro... scrith... scritch...1,2,1,2...heum heum...ok. Mesdames et Messieurs, j'ai l'honneur d'inaugurer avec vous une nouvelle rubrique, fruit d'un long et intense brainstorming des instances dirigeantes (hin hin hin). Elle aurait pu s'appeler « La chronique à Gisèle » ou bien encore « À l'Est de la Couv' », mais le destin en a décidé autrement. Merci donc d'accueillir comme il se doit Le Jeu de la Couv', à qui nous souhaitons un long et bel avenir. Sous vos applaudissements... » Bon sérieusement, voici notre « cover story » à nous, là où ce qu'on vous parle du jeu en couv'. D'où le nom.

ÉDITEUR : CODEMASTERS
DÉVELOPPEUR : REBEL ACT STUDIOS
SORTIE PRÉVUE : JANVIER 2001

CE THE BLADE OF DARKNESS SEVERANCE THE BLA

Severance The Blade of Darkness







Les combat demanderont une certaine dose de subtilité, notamment pour les parades et la synchronisation des attaques.

tout poil) échappèrent rapidement à son contrôle. Vous imaginez le tableau : impossible d'aller se promener sur Zeus Avenue sans se faire harceler par des laveurs de vitres cornus, à chaque feu rouge. Bref, devant ce bordel grandissant, Dieu et l'Esprit Lumineux (un sacré fayot celui-là) tentèrent de remettre de l'ordre dans tout ça. Bon, je vais abréger un peu l'histoire, parce que sinon, on y sera encore dans deux paragraphes. Pour résumer, une grande guerre éclata, les gentils la gagnèrent, Dieu mourut, les descendant créèrent la Terre, le Prince des Ténèbres y mit la zone en moins de deux, une nouvelle guerre éclata, bla bla bla, à vous de sauver le monde des streumons qui l'envahissent. Hop, emballé c'est pesé, on a déjà vu ça mille fois, venons-en aux faits.

Les faits, RIEN QUE LES FAITS, monsieur l'inspecteur

L'univers de Severance est clairement imprégné d'heroic-fantasy. On en est rapidement convaincu dès la phase de choix du personnage, très classe, tout en 3D. Ainsi, vous passez de l'un à l'autre des quatre héros disponibles grâce à un travelling très « unrealien » (souvenez-vous, la séquence d'intro du château...), alors que ces derniers vaquent à leur occupations. Le nain cuve, le barbare crie en faisant tournoyer son épée, le chevalier scrute l'horizon, et l'amazone décoche. Malheureusement, cette version encore prématurée ne nous permet d'incarner que le barbare ou le chevalier. Comme vous vous en doutez, chaque perso possède diverses compétences et aptitudes au combat, car ce jeu d'action n'est pas totalement dénué de rôles. On y reviendra. Allez zou, va pour le chevalier. Une scène cinématique introduit l'histoire, dont le début diffère pour chacun des héros (avant de rejoindre par la suite une trame unique). Pour ce qui concerne mon chevalier que, pour des raisons d'ordre privé ne regardant que mon chat et moi, j'appellerai Gontran, ça commence plutôt mal. Gontran donc, également nommé Gontran-Lalouze, se retrouve enfermé dans les geôles d'un château craignos, privé de tout le confort moderne.



Plusieurs caméras seront disponibles, dont une subjective (à moins d'un éventuel changement...).

La partie commence tandis que vous gisez dans ce désagréable endroit, et que vous vous relevez doucement du sol humide. Vous remarquez, traînant nonchalamment sur le sol, quelques vestiges de vos prédécesseurs, à savoir tibias et crânes. Machinalement, j'appuie sur la touche « Utiliser », sans trop savoir pourquoi. Eh bien figurez-vous que ça marche, et que le perso se baisse pour ramasser l'os situé à mes pieds. Maintenant que je l'ai dans les mains, je peux m'en servir comme d'une arme, ou bien encore le jeter avec plus ou moins de force. Je décide de m'approcher des barreaux et de jeter le tibia sur le garde, pour le moment endormi. Je le rate, mais l'os rebondit de façon très réaliste contre le mur. Mmmm pas mal, le moteur physique semble tenir la route. Ayant bêtement gaspillé mon os, je décide de m'amuser avec le crâne. Même topo, je le balance vers mon geôlier, mais celui-ci continue sa sieste, imperturbable. C'est alors que m'approchant du mur, un texte apparaît, me signifiant qu'il y a sûrement quelque chose à faire de ce côté-là. Effectivement, un vigoureux coup d'épaule suffit à ébranler quelques pierres pourries et à m'ouvrir le chemin de la liberté. Je me retrouve alors dans des couloirs inondés, faiblement éclairés par quelques torches. Nom de Zeus, que ce jeu est beau !

EN AVANT pour du grand spectacle !

C'est vrai ça, à peine cinq minutes que je joue, et déjà la réalisation de Severance sent l'exceptionnel à plein nez. Ce qui frappe tout de suite, c'est l'incroyable gestion des lumières et des ombres. Quel que soit le nombre et la position des sources lumineuses (torche, feu, lanterne, etc.), les ombres des objets et des personnages s'adaptent, s'atténuent, s'intensifient et s'étirent sur les surfaces avoisinantes, comme jamais cela n'a été fait auparavant. Il s'agit d'un effet très visuel, difficile à décrire en utilisant simplement des mots. Mais pour





L'eau ondule et réfléchit l'environnement.





Vous pourrez ramasser un max d'armes différentes tout au long du jeu.



vous donner une idée de la chose, imaginez les ombres que l'on trouve dans les dessins animés. Vous savez, lorsque le personnage se trouve dans un escalier en colimaçon, une lanterne à la main, et que l'on voit son ombre plaquée sur le mur, déformée et vacillante. Bah là c'est pareil. Regardez les photos, et vous comprendrez mieux ce que je veux dire par là. Mais le plus fort dans tout cela, c'est le dynamisme de ce type d'effet. Jetez la torche que vous tenez dans la main, et c'est l'ensemble des ombres de la pièce qui sera modifié (pierres sur le sol, trophées accrochés au mur, monstres, etc.). Autre effet qui sent bon de la bouche : la représentation de l'eau. Les zones aqueuses ondulent et reflètent l'image des alentours. Combiné aux effets de lumière, je vous laisse conclure sur la beauté de certaines pièces.

Un jeu d'action, mais pas UNIQUEMENT

Ne nous voilons pas la face. Malgré certains aspects aventure et rôle, Severance est un jeu principalement basé sur l'action. La grosse majorité du gameplay repose donc sur le fight contre de nombreuses créatures (monstres, zombis, chevaliers, araignées... pour ce que j'ai pu en voir), le reste du temps se partageant entre abaissement de levier, ouverture de porte, récupération d'armes (et de boucliers), escalade de quelques murs, augmentation de l'expérience et apprentissage de nouveaux mouvements. Bon, ok, ça fait quand même pas mal de trucs à faire, mais tout cela ne tend globalement que vers un seul but : vous faire progresser pour vous amener au prochain combat. Ceux-ci ne seront pas avares d'hémoglobine, puisque vous pourrez couper bras, têtes et jambes. Certaines scènes ne sont d'ailleurs pas dénuées d'humour, comme lorsque après avoir eu une jambe coupée, un zombi sautille quelques centimètres sur place avant de s'écrouler minablement sur le sol. La jambe amputée, quant à elle, restant débout à proximité de son ancien propriétaire. Dépendant des coups à votre disposition, vous pourrez effectuer des attaques plus ou moins puissantes. Certains coups peuvent même faire perdre le bouclier de votre (vos) adversaire(s) (et inversement, cela peut aussi vous arriver de perdre votre bouclier sous l'effet du choc de l'arme ennemie). Dans le cas où vous devrez



La gestion de la lumière, dans Severance, est sans précédent.

affronter plusieurs gus en même temps, un mode Lock très pratique permet de focaliser la vue sur un ennemi précis. Pratique pour ne pas trop s'embrouiller en plein milieu de l'action, à l'instar de Zelda 64 ou des Padlock View des simulateurs de vol. Une fois le combat terminé, il ne vous reste plus qu'à fouiller le cadavres de vos victimes pour récupérer les divers objets en leur possession (fiole de vie, clef, armes, boucliers, etc.).

La finesse N'EST PAS superflue

L'intelligence des ennemis semble tout à fait prometteuse. J'en veux pour preuve ce chevalier qui, ne pouvant passer par-dessus la barrière de caisse nous séparant, a fait demi-tour pour prendre l'escalier longeant la pièce, pour monter ensuite assez haut et sauter de mon côté. Durant les combats, vous éviterez de vous la jouer bourrin, parce que cela ne vous apportera que plaies, bosses et décès. En outre, la plupart des ennemis parent plutôt bien les agressions, et chaque mouvement d'attaque rogne dans votre capital d'énergie (une barre située en bas de l'écran). La consommation est d'autant plus importante si vous utilisez des combinaisons de coups, à la manière des combos dans les jeux de baston. Si vous épuisez votre énergie trop rapidement, vous serez à la merci des lames ennemies, incapable de vous défendre avant qu'elle ne se reconstitue (automatiquement, et plus ou moins rapidement suivant les persos). Sans compter que, d'une façon générale, vous êtes vulnérable entre le moment où vous avez porté votre attaque et celui où vous pouvez recommencer. C'est pourquoi temporisation et synchronisation seront les recettes miracles à appliquer pour progresser sans trop de bobos. Et puis, n'hésitez pas à utiliser les boucliers, pour peu que votre arme ne requière pas vos deux mains.



UN SACRÉ moteur, tout de même

Alors que certains points du jeu demandent encore pas mal de réglages (on ne les citera pas aujourd'hui, ce n'est pas le but de cette prise de contact), il est clair que le moteur de Rebel Act est l'un des plus performants qui soit. Voici quelques exemples, livrés en vrac. Si vous posez une torche sur un sol en pente, dans le sens de la hauteur, cette dernière ne bougera pas. Si vous la posez dans le sens de la largeur, vous la verrez dévaler tranquillement le long de la pente. Si, alors que plusieurs caisses sont empilées les unes sur les autres, vous brisez la caisse située en dessous, celles du dessus rebondiront et se retourneront de façon réaliste, en fonction du point d'impact de leurs coins respectifs. Au début du texte, je vous ai parlé de la possibilité de prendre des os et des crânes dans les mains. Cela reste également possible pour la majorité des objets 3D comme les tabourets, les boucliers, les torches... De la même façon, nombre d'objets sont destructibles, certains renfermant d'ailleurs quelques goodies bien utiles pour nous les aventuriers (tonneaux remplis de victuailles ou torches, par exemple). Voilà, nous arrivons au terme de ce premier « Le Jeu de la Couv' » (ah la vache... ça c'est du titre quand même !). Je pense que vous aurez compris que Severance est à suivre de très très près, en attendant de voir ce que nous proposera Runes dans le même genre. En attendant, une chose est sûre : les développeurs hispaniques ne sont certes pas nombreux, mais nom d'une vache espagnole, ils assurent ■



FORFAIT BIDON PIÈGE À CON



Finis les forfaits Internet rigides qu'on paye même quand on ne consomme pas et dont les dépassements sont lourds de conséquences pour votre porte-monnaie. Aujourd'hui, freesbee vous propose une solution pour ne payer que ce que vous consommez : Modulo, avec ses trois paliers, est la seule formule qui chaque mois vous applique le palier le plus avantageux, selon votre niveau de consommation. D'ailleurs, si un mois vous ne consommez rien, vous ne payez rien. En plus, vous pourrez bénéficier de l'accès rapide à Internet grâce au système DIF (Distribution Intelligente des Flux) de freesbee. Appelez-nous , cela ne coûte rien.

SYSTÈME D'ACCÈS RAPIDE À INTERNET



Commandez votre kit de connexion au :

0805 02 5000 www.freesbee.fr

(Appel gratuit)

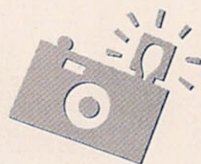
freesbee

L'ACCÈS INTERNET RAPIDE ET GRATUIT





Kodak, toujours un clic d'avance



Kodak vient d'annoncer sa toute nouvelle technologie du CD-Rom « programmable ». Placé sur une table de nuit, il vous réveillera à des heures fixes en jouant sur quinze alarmes différentes. Couplé à votre téléviseur, il pourra enregistrer soixante émissions différents sur quinze jours, en simple ou double vitesse, sur une centaine de chaînes. De la même manière, en le reliant à vos tuyaux de radiateurs, il devrait permettre de climatiser en douceur votre maison en évitant une baisse notable de l'hygrométrie, et offrir ainsi, grâce à sa fonction « anti-gaspi », d'importantes économies d'énergie. Ah tiens non, c'est juste une technologie censée lutter contre le piratage. Encore raté, Kodak.



La phrase à la con du mois

« Bon d'accord, c'est pas aussi fun que couper du bois dans Ultima Online, mais... »
De iansolo, conciliant et très sérieux, à Moulinex, à propos d'Asheron's Call, mercredi vers 18h.

Elève Mitnick, au tableau !

Le Département de la Justice américain lance un nouveau programme d'éducation destiné aux enfants, pour éviter de se retrouver, dans dix ans, avec une génération de sauvageons du cyberespace qui souilleront les fleurons de la Toile de leurs obscures revendications libertaires. Des manuels scolaires seront édités, des séminaires organisés, des sites web montés… tout ça pour faire comprendre aux bambins et aux adultes qui s'en occupent, qu'il faut se comporter de manière civique sur le Web. Ils apprendront ainsi qu'un citoyen responsable n'encode pas de MP3, qu'il ne vend pas de la cocaïne sur eBay.com, qu'il ne fait pas tomber les serveurs de Yahoo pour s'amuser, et surtout qu'il peut sortir docilement sa carte bleue sur le moindre site de commerce en ligne pour faire marcher l'économie du pays.

DITO

Cyrille Baron

Yaaaaaaaaaaaaaaaaargh ! Mon agrafeuse vient de s'enrayer. On a marché sur la Lune il y a trente ans et « on » n'est toujours pas foutu de fabriquer des agrafeuses fiables. Enfin quand je dis « on », c'est façon de parler, hein. Vous avez remarqué comme « on » a tendance à se sentir solidaire de la grande famille humaine, quand ça « nous » arrange ? Pour un peu, « on » en viendrait à croire que nous habitons sur une petite planète régie par un esprit communautaire. Un quasi-village global où il ferait bon vivre, un monde coloré où circuleraient plein de gens sympathiques qui écoutent des MP3, téléphonent à leurs nombreux amis, ou jouent avec leurs « palmpocketwap » en faisant de la patinette. On aurait tort. On se fourre même le doigt dans l'œil d'Internet jusqu'au coude des places boursières à croire des bêtises pareilles. Je ne sais pas si Internet est vecteur de progrès ; il est vecteur d'information et c'est pas pareil du tout. Qu'on se comprenne bien, je n'ai rien contre le Net. Au contraire, j'adore ça. Mais qu'on ne me fasse pas croire que l'overdose de communication résout les problèmes. Elle en parle, c'est tout. Au milieu du fameux village global, il y a une tour. Elle abrite la communauté de « Ceux-qui-surfent-sur-le-Net » et elle semble être d'ivoire. 75 % des habitants du « village » n'ont pas le téléphone. 30 % souffrent de malnutrition, ce qui condamne, par exemple 3 millions d'enfants par an à devenir aveugles par manque de vitamine A. Je vous passe le nombre de morts par minute, ça me coupe l'appétit à chaque fois. Remarquez, ça ferait du bien aux 220 millions d'obèses... Faut pas confondre progrès technique et progrès social. Pensez-y la prochaine fois que quelqu'un ou quelque chose essaiera de vous faire croire le contraire. Et demandez-vous ce qu'il essaie de vous refourguer.

La phrase à la con du mois 2

« Remplir le pavé multijoueur, moi, ça me prend 10 % du temps d'un test... »
Ackboo, bougon, un jeudi à 3h20 du matin.

Avec des gants

Le mot « piratage » prend ici tout son sens ; on pourrait même d'ailleurs qualifier cela d'« enlèvement d'internaute ». Tout commence normalement, au moment où on appâte un gogo pour lui faire downloader un programme. Après son installation, puis son lancement, ce dernier déconnecte l'utilisateur de son provider normal, compose un numéro à Madagascar, et redirige le browser sur un site rempli d'images de cul aux États-Unis. Jusqu'ici, rien d'anormal (ah si, Madagascar). Mais là où ça se corse, c'est que le propriétaire de la ligne téléphonique utilisée se voit facturer environ 28 francs la minute. C'est incroyable ce que les gens de Madagascar doivent raquer en téléphone. Résultat de l'escroquerie : plusieurs milliers de gogos ont claqué sans même le savoir une somme de 2 000 francs en moyenne pour enrichir le pays du ver à soie.

Canal –

La société Synapse Développement vient d'obtenir gain de cause dans le procès qui l'opposait à Canal +. Elle avait porté plainte pour diffamation suite aux déclarations de Philippe Vandel, qui avait accusé le correcteur orthographique de Word, développé par Synapse, d'être « fasciste ». Après moult explications techniques devant la Chambre de la presse du Tribunal de Paris, la chaîne a été condamnée à verser des dommages et intérêts. La société Synapse, elle, estime ses pertes à 400 000 francs. À la demande de Microsoft, Synapse a retiré de son logiciel tous les « rapprochements sémantiques ».

Le salon du net

Du 24 au 27 novembre prochain aura lieu, à l'Espace Champerret (Porte de Champerret, à Paris), le premier salon du Net. Celui-ci aura pour but de faire entrer en contact les internautes « amateurs » et les professionnels de la partie. Ce salon tentera de présenter l'éventail le plus large possible des différentes richesses de la Toile. Ce sera aussi l'endroit idéal pour des rencontres entre néophytes et professionnels de l'Internet. Pour l'entrée, il faudra prévoir 30 balles, voire 20 en tarif réduit.



La fissure dans le cube

Tandis que les G4 Cube s'empilent dans les hangars d'Apple (remarquez, c'est presque fait pour), les rares personnes à avoir fait l'acquisition du plus design des ordinateurs s'indignent maintenant de l'apparition d'une fissure très inesthétique dans la coque de l'œuvre. C'est normal, c'est la croûte, ça prouve que c'est un vrai.



Cette maison n'est plus à vendre

Eidos n'est plus à vendre : c'est ce que le studio vient d'annoncer alors qu'on s'attendait plutôt à voir quelqu'un (on murmurait Infogrames) les absorber, les bouffer, et les remodeler en forme de petit tatous en pain d'épice. Du coup, là, on est tout joyeux chez Eidos, même si le portefeuille est un peu moins rembourré qu'avant, que les temps sont durs, et que le projet top secret de Lara Naked Adventures est encore loin d'être finalisé. Heureusement pour eux, ces derniers temps, l'escarcelle du développeur a été valorisée par des annonces et des sorties de jeux fort intéressants tels que Deus Ex, Project IGI ou Hitman.

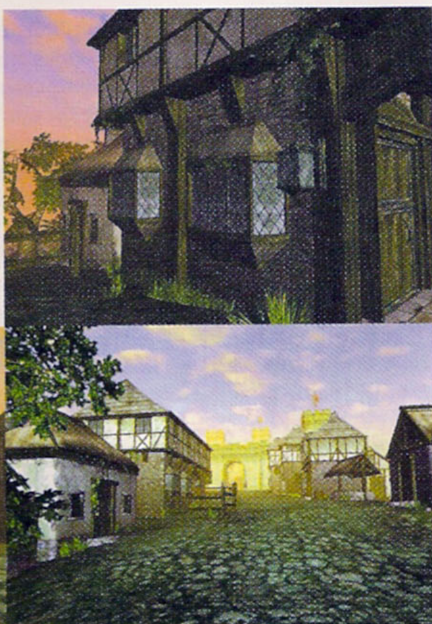


Telex

Les repoussés du mois : Obi Wan de LucasArts, X-Com : Enforcer, Anachronox, Harpoon 4, et Oni, le jeu d'aventure/action de GOD. Ces titres ne sortiront pas cette année, mais début 2001. Ah oui, j'oubliais : Black & White est repoussé au printemps, et Warcraft III désormais attendu pour le second semestre 2001. Voilà.

Purée, c'est beau

Bethesda dévoile au compte-gouttes les photos d'écran de Morrowind, alias The Elder Scrolls 3, la très (très très) attendue suite de Daggerfall. C'est beau à mourir, et vu le passif de l'équipe de développement, la profondeur du jeu devrait être à la hauteur de la réalisation. Ça paraît loin, la fin 2001...



Charme sudiste

De Staline au General Lee, les hommes natifs de Georgie ont toujours été des enfants terribles. Ainsi, cette région des États-Unis où l'on trouve le moins d'ordinateurs par habitant est paradoxalement une plate-forme du piratage qui arrose tout le pays. D'ailleurs, on estime que plus de 50 % des ordinateurs du pays seraient dopés aux softs pirates. On dit que là-bas, les softs pirates sont eux-mêmes piratés. Microsoft, après plus d'un an et demi d'enquête, vient d'entamer une action en justice contre quelques boîtes du coin qui distribuaient et fabriquaient des produits piratés de Billou Inc.





Bon, ça laisse sans voix. C'est la souris qui imprime de petites étiquettes. C'est une Casio. On peut même imprimer de longs textes avec. Longs mais très fins. Comme ça c'est pratique et on sait où les ranger.

Relevé de compteurs

La RIAA aura mis du temps à comprendre un concept simpliste mais on va bientôt y arriver. La Recording Industry Association of America a décidé de former un collectif d'industriels de la musique pour réclamer des royalties aux sites web qui diffusent de la musique online en stream. Aucun nom chez les premières cibles visées, mais on pourrait notamment penser à Real Audio, dont les concerts diffusés sont autant de générateurs de troubles pour cette association ricaine qui a décidément les dents bien longues.

Timnaaaaaaaaaaaaahhhhhhhh.....

Intel vient d'annoncer l'arrêt du développement de son chipset Timna, spécialement conçu pour des machines bas de gamme. Le chipset incriminé faisait preuve de records à ne plus savoir quoi en foutre en matière de bugs. Face aux surcoûts et aux retards que ce développement engendrait, les gens de Intel ont pensé un grand coup, et sont arrivés à la conclusion suivante : les récentes améliorations des capacités mémoire et graphiques dans les chipsets ont été telles que le lancement de Timna est devenu superflu.

Atterrissage piste 31337

Les États-Unis, grands donneurs de leçons de sécurité informatique aux pays en voie de développement, viennent de se rendre compte que le réseau utilisé pour le contrôle aérien civil était une véritable passoire : accès sans mot de passe, logiciels qui datent d'il y a mille ans, firewalls plus vraiment ignifugés... l'infrastructure informatique de la Federal Aviation Administration est un véritable paradis pour les apprentis Kevin Mitnick. D'après certains experts, un hacker compétent serait même capable de modifier les données dont les contrôleurs aériens se servent pour guider les avions, pour par exemple jouer à « Plante-Boeing » aux abords des aéroports. Le Congrès américain s'est donc fâché tout rouge et a demandé aux informaticiens de boucher ces vilains trous de sécurité. D'après la FAA, cela devrait prendre un certain temps. En attendant, ils souhaitent bonne chance aux passagers.



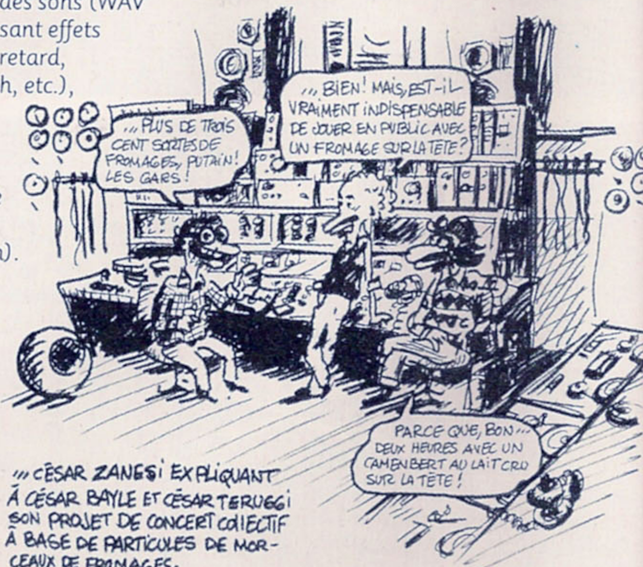
@ccros

En Norvège, la fondation Renaaven, spécialisée dans le traitement des toxicomanes et des alcooliques, vient d'ouvrir un nouveau département. Celui-ci sera réservé aux accros d'Internet. Un peu plus loin, au Danemark, une clinique s'est lancée dans le traitement d'accros de messages sur téléphone portable.



Rendre à César...

Si aujourd'hui nos boîtes, radios, télés et chaînes hi-fi s'empiffrent de techno (dans le sens large du terme), c'est en grande partie grâce au Groupe de recherches musicales. Un conseil en passant, si vous ne savez pas ce qu'est le GRM, inutile de demander à Cap'tain Ta Race. Lui, en dehors de Steve Vaï et Julio Iglesias, c'est no future. Bref, il faut savoir que la musique électroacoustique a vu le jour dans les années 50 (oui bon, ça existait avant, par exemple avec les Ondes Martenot et le Theremin dès 1923, mais ne chipotons pas, ndrc), et plus précisément à la RTF (Radio télévision française). Le GRM fut ensuite intégré à l'INA (Institut national de l'audiovisuel), et constitue à l'heure actuelle une référence mondiale dans le domaine de la recherche et de la création musicale. Certains membres du GRM sont d'ailleurs passés à la postérité, comme Pierre Henry ; le grand public se souviendra de sa « Messe pour le temps présent ». Tout ça pour vous dire que ce noble institut propose désormais un CD-Rom très bien foutu, dans lequel on vous expliquera plein de trucs très intéressants sur la musique électroacoustique : son histoire, ses divers courants, le tout agrémenté d'une soixantaine d'extraits audio (avec explication, par l'image, du processus de composition). Ajoutez à cela un mini-studio permettant de triturer des sons (WAV ou AIF) grâce à d'excellents et puissant effets développés au sein du GRM (filtre, retard, panoramique, modification de pitch, etc.), et vous aurez entre les mains l'un des CD culturels les plus intéressants disponibles actuellement. Réalisé par Hyptique (www.hyptique.net). Et pour presque rien en plus (250 F environ).





Dites-nous Tout...

et gagnez le jeu de votre choix

Vous aimez Joystick ? Et les pingouins, vous aimez les pingouins ? Et les sondages ? Vous l'aurez compris, voici venu le temps de vous exprimer, à l'aide de petites croix dans des cases. Oui, comme au Loto. Pour que la ressemblance soit encore plus parfaite, on tirera cinq questionnaires au hasard, qui recevront le jeu de leur choix. Enfin, les gens, pas le questionnaire.

VOUS ET JOYSTICK

1 Depuis quand lisez-vous Joystick ?
☐ Moins d'un an
☐ Depuis 1 à 2 ans
☐ Depuis 3 à 4 ans
☒ Depuis plus de 4 ans
☐ Depuis sa création

2 À quelle fréquence lisez-vous Joystick ?
☐ Tous les mois
☐ Moins de 6 fois par an
☒ 6 à 10 fois par an
☐ C'est la première fois (Hello !)

3 En dehors de vous, combien de personnes lisent votre exemplaire de Joystick ?
☒ Aucune
☐ Une
☐ Deux
☐ Trois ou plus

4 Quelle note d'appréciation (sur 20) donneriez-vous à Joystick ?
.../20

5 Par rapport à il y a un an, lisez-vous Joystick
☐ Avec plus d'intérêt
☒ Avec autant d'intérêt
☐ Avec moins d'intérêt

6 Comment vous êtes-vous procuré ce numéro de Joystick ?
☐ Je suis abonné
☒ Je l'ai acheté chez mon marchand de journaux
☐ Une autre personne de mon foyer l'a acheté
☐ Un ami me l'a prêté ou donné
☐ D'une autre façon

7 Ce numéro de Joystick, vous l'avez :
☒ Lu en entier ou presque
☐ Lu en partie
☐ Survolé
☐ Pas lu

8 Que pensez-vous des différentes rubriques de ce numéro de Joystick ?

Vous avez lu	En entier	En partie	Survolé	Pas lu	Note
Sommaire CD	☐	☒	☐	☐	15/20
Courrier des lecteurs	☒	☐	☐	☐	18/20
News	☒	☐	☐	☐	18/20
Reportages	☐	☒	☐	☐	14/20
Quoi de neuf ?	☒	☐	☐	☐	16/20
Top rédaction	☒	☐	☐	☐	15/20
Tests	☐	☒	☐	☐	18/20
Tests brefs	☒	☐	☐	☐	18/20
News Matos	☒	☐	☐	☐	17/20
Dossier Matos	☒	☐	☐	☐	18/20
Test Matos	☒	☐	☐	☐	18/20
Top Hard	☒	☐	☐	☐	0/20
Delco	☒	☐	☐	☐	14/20
Réseau	☒	☐	☐	☐	16/20
Dossier	☐	☐	☐	☐	.../20
Bêta version	☒	☐	☐	☐	17/20
Previews	☒	☐	☐	☐	18/20
Loisirs	☐	☐	☒	☐	.../20
P.A.	☐	☐	☒	☐	.../20
Budget	☒	☐	☐	☐	18/20

9 Trouvez-vous que les notes des tests de Joystick sont
☐ Trop dures
☐ Trop cool
☒ Juste comme il faut, pile-poil

10 En général, êtes-vous d'accord avec les tests de Joystick ?
☐ Oui, toujours
☒ Oui à 80 %
☐ Une fois sur deux
☐ Rarement

11 Trouvez-vous que l'information donnée par Joystick est
☒ Fiable
☐ Peu fiable

12 Quelle note d'appréciation (sur 20) donneriez-vous au CD-Rom de Joystick ?
12/20

13 Comment trouvez-vous l'interface ?
☐ Bien
☐ Mauvaise
☒ Indifférent

14 En général, éprouvez-vous des difficultés à utiliser les CD-Rom de Joystick ?
☐ oui
☒ non

15 Que pensez-vous des différentes rubriques des CD-Rom de ce numéro ?

J'aime	Beaucoup	Peu	Pas du tout
Démos	☒	☐	☐
Cartes 3D	☐	☒	☐
Patches	☐	☒	☐
Pharmacie	☒	☐	☐
Communication	☒	☐	☐
Graphisme	☐	☒	☐
Musique	☐	☒	☐
Utilitaires	☐	☒	☐
Jeux	☒	☐	☐
Vidéo	☐	☐	☒
Supplément Soluces	☐	☒	☐
Drivers	☒	☐	☐

16 Souhaitez-vous voir Joystick couvrir régulièrement l'actualité Xbox (news, tests...)
☐ Oui
☒ Non

Il existe d'autres mag !

17 En général, trouvez-vous que les solutions données par le supplément Soluces sont
☒ Fiables
☐ Peu fiables

18 Vous vous connectez sur le 36 15 Joystick
☐ Souvent
☐ Parfois
☒ Jamais
Note .../20

19 Vous vous connectez sur le 36 15 Cheat
☐ Souvent
☐ Parfois
☒ Jamais
Note .../20

20 En matière de jeux vidéo, qu'espérez-vous trouver sur minitel ?
☐ Des soluces et astuces
☐ Des infos
☒ Vous n'allez pas sur minitel
☐ Des concours
☐ Des dialogues

21 Allez-vous sur le Web Joystick (www.joystick.fr)
☐ Plus d'une fois par jour
☐ Une fois par jour
☐ 2 à 3 fois par semaine
☐ Une fois par semaine
☒ Moins souvent
☐ Jamais

22 Quelles sont vos rubriques préférées sur le Web Joystick ?

J'aime	Beaucoup	Un peu	Pas du tout	Je ne connais pas
News	☒	☐	☐	☐
Actus	☒	☐	☐	☐
Dossiers	☐	☒	☐	☐
Downloads	☒	☐	☐	☐
Forums & Chats	☐	☐	☐	☒
Serveur de jeux multijoueur	☐	☐	☐	☒

VOTRE ÉQUIPEMENT

23 Quel est votre configuration ?
☒ Pentium, Pentium II 233 à 300, K6 ou K6 II
☐ Pentium II 300 à 450
☐ Pentium III 500 à 750
☐ Pentium III 800 ou plus
☐ AMD Athlon
☐ Celeron
☐ Pentium IV
☐ AMD Duron

24 Quelle configuration comptez-vous acquérir dans les six mois ?
☐ Pentium III
☐ Pentium IV
☐ AMD Duron
☒ AMD Athlon
☐ Autre
☐ Aucune

25 Votre PC est de marque
☐ Compaq
☐ HP
☐ Dell
☐ Packard Bell
☐ Continental Edison
☐ IBM
☐ Nec
☐ Gateway
☒ Sans marque (assembleur)

26 Il a été acheté
☐ Dans une chaîne spécialisée (Fnac...)
☒ Dans une boutique spécialisée
☐ En hypermarché
☐ D'occasion
☐ Sur le Web
☐ Autre

27 À quelle fréquence remplacez-vous complètement votre configuration ?
☐ Plusieurs fois par an
☐ Tous les ans
☐ Tous les 2 ans
☐ Tous les 3 ans
☐ Moins souvent
☒ Jamais : j'upgrade par petites touches

28 Quelle est la mémoire vive actuelle de votre ordinateur ?
☒ 64 Mo
☐ 128 Mo
☐ 256 Mo ou plus

29 Vous possédez un écran
☐ 15 pouces
☐ 17 pouces
☐ 19 ou plus

☒ 14" Merci ...

30 Quel système d'exploitation utilisez-vous ?
- [x] Windows 98
- [ ] Windows 2000
- [ ] Windows Millenium
- [x] Linux
- [ ] Autre

31 Quelle carte 3D possédez-vous ?
- [x] 3dfx Voodoo 2 ou 3
- [ ] ATI Radeon
- [ ] 3dfx Voodoo 5 4500/5500
- [x] Autre
- [ ] ATI Rage 128 ou 128 Pro
- [ ] Nvidia Riva TNT 2 (M64, Pro et Ultra)
- [ ] Nvidia GeForce, GeForce DDR
- [ ] Nvidia GeForce 2 GTS ou Ultra
- [ ] Nvidia GeForce 2 MX
- [ ] Matrox G400 ou G450

32 Quelle carte 3D comptez-vous acquérir dans les six prochains mois ?
- [ ] ATI Radeon
- [ ] 3dfx Voodoo 5 6000
- [ ] Nvidia GeForce 2 MX
- [ ] Nvidia «NV20»
- [x] Nvidia GeForce 2 GTS ou Ultra
- [ ] Autre

33 En ce qui concerne le hardware :

	Vous possédez	Vous comptez acquérir
Graveur de CD-Rom	[x]	[ ]
Lecteur de DVD-Rom	[x]	[ ]

34 Possédez-vous une connexion Internet ? (plusieurs réponses possibles)
- [x] Oui chez moi
- [ ] Non
- [ ] Oui à mon travail (ou à ma fac...)

35 Etes-vous connecté à Internet en haut débit ?
- [ ] Oui par le câble
- [ ] Oui par l'ADSL
- [ ] Non, mais je prévois de m'équiper en câble dans les six prochains mois
- [ ] Non, mais je prévois de m'équiper en ADSL dans les six prochains mois
- [x] Non je ne prévois pas de m'équiper dans les six prochains mois

36 Si vous êtes connecté à Internet par le téléphone, quel est votre provider Internet ?
- [ ] AOL
- [x] Club Internet
- [ ] Infonie
- [ ] Wanadoo
- [x] Un provider gratuit (Free, Freesurf, Liberty Surf, M6 Net...)
- [ ] Noos
- [ ] Autre

37 Jouez-vous en réseau ?
- [ ] Oui chez moi en réseau local
- [ ] Oui chez moi par Internet
- [x] Oui dans une salle de jeu en réseau
- [ ] Non

38 Êtes-vous abonné à un jeu persistant ? (plusieurs réponses possible)
- [ ] Ultima Online
- [ ] Everquest
- [ ] Asheron's Call
- [ ] Meridian 59
- [ ] Mankind
- [ ] 4e prophétie
- [ ] Non, mais je m'y intéresse
- [x] Non ça me ne m'intéresse pas

39 Achetez-vous en ligne ?

	Parfois	Souvent	Jamais
Jeux	[ ]	[ ]	[x]
DVD	[ ]	[ ]	[x]
CD audio	[ ]	[ ]	[x]
Livres	[ ]	[ ]	[x]
Autres	[ ]	[ ]	[x]

40 Vous utilisez régulièrement en plus de votre PC...
- [ ] Une PlayStation
- [ ] Une Dreamcast
- [ ] Une PlayStation 2 d'import
- [ ] Une Nintendo 64
- [ ] Une Game Boy

41 Vous projetez d'acquérir en plus de votre PC
- [ ] Une PS one
- [ ] Une Game Cube
- [ ] Une PlayStation 2
- [ ] Une Xbox
- [ ] Une Game Boy Advance
- [ ] Une Dreamcast

VOS LOISIRS

42 Combien de jeux PC possédez-vous ?

17

43 Combien d'heures par semaine jouez-vous en moyenne ?

4

44 Quels types de jeux préférez-vous ?

Jeu d'aventure (Monkey Island, Stupid Invaders...)	[ ]
Jeu de rôle (Baldur's Gate...)	[ ]
Stratégie en temps réel (Starcraft, Age of Empires...)	[ ]
Tactique/action (Commando, Rogue Spear...)	[ ]
Course (Grand Prix, Need for Speed...)	[x]
Quake-like (Half-Life, Quake 3...)	[ ]
Simulation de vol (Fly!, Flight Simulator...)	[ ]
Simulation sportive (FIFA...)	[ ]
Jeu de plate-forme (Rayman...)	[ ]

45 À quelle fréquence achetez-vous des jeux ?
- [ ] Au moins une fois par semaine
- [ ] Au moins une fois par mois
- [ ] Au moins une fois tous les deux mois
- [ ] Au moins une fois tous les trois mois
- [x] Moins souvent

46 Quel budget consacrez-vous chaque mois à votre micro (accessoires, jeux, mags...) ?
- [x] Moins de 100 F
- [ ] De 500 à 1 000 F
- [ ] De 100 à 200 F
- [ ] Plus de 1 000 F
- [ ] De 200 à 500 F

47 Achetez-vous des jeux en « Budget » (de 50 à 150 F) ?
- [ ] Souvent
- [x] Parfois
- [ ] Jamais

48 Lisez-vous régulièrement les magazines suivants ? Si oui, donnez votre note de satisfaction

	Régulièrement	Occasionnellement	Non ou presque pas	Note
Gen 4	[x]	[ ]	[ ]	14/20
PC Jeux	[ ]	[x]	[ ]	12/20
PC Team	[ ]	[x]	[ ]	16/20
PC Fun	[ ]	[x]	[ ]	16/20
Login	[ ]	[ ]	[x]	.../20
Micro Sim	[ ]	[ ]	[x]	.../20
Casus Belli	[ ]	[ ]	[x]	.../20
SVM	[ ]	[ ]	[x]	.../20
L'OI	[ ]	[ ]	[x]	.../20
PC Expert	[ ]	[ ]	[x]	.../20
PC Direct	[ ]	[x]	[ ]	17/20
Micro Hebdo	[ ]	[ ]	[x]	.../20
Web Magazine	[ ]	[ ]	[x]	.../20
Joypad	[ ]	[ ]	[x]	.../20
PlayStation Mag.	[ ]	[ ]	[x]	.../20

49 Sur Internet, vous allez sur les sites suivants :

	Régulièrement	Occasionnellement	Pas depuis 1 an	Note
Jeuxvideo.com	[ ]	[ ]	[x]	.../20
Overgame.com	[ ]	[ ]	[x]	.../20
Gamedata.com	[ ]	[ ]	[x]	.../20
Gamespot.fr	[ ]	[ ]	[x]	.../20
Goa.fr	[ ]	[ ]	[x]	.../20
Won/Flipside.fr	[ ]	[ ]	[x]	.../20
Zonejeux.fr	[ ]	[ ]	[x]	.../20
Zone.com (Microsoft Internet Gaming Zone)	[ ]	[ ]	[x]	.../20
Gameloft.com	[ ]	[ ]	[x]	.../20

50 Vous allez au cinéma
- [ ] Moins d'une fois par mois
- [x] 2 à 4 fois par mois
- [ ] 1 fois par mois
- [ ] Plus de 4 fois par mois

51 Vous possédez un téléphone mobile
- [ ] Bouygues Telecom
- [ ] OLA
- [ ] Itineris
- [ ] Mobicarte
- [x] SFR
- [ ] Entrée libre
- [ ] Nomad
- [ ] Pas de téléphone mobile

52 Quel équipement possédez-vous ?
- [x] Chaîne hi-fi
- [ ] Télévision 16/9e
- [ ] Home Theater
- [x] Magnétoscope
- [ ] Canal Satellite
- [ ] TPS
- [ ] Câble
- [ ] DVD Vidéo
- [ ] Lecteur Mini-Disc
- [ ] Lecteur MPEG-3 type Rio
- [ ] Palm Pilot
- [ ] Windows CE
- [ ] Psion

53 Combien de temps passez-vous par semaine devant la télévision (hors console de jeu) ?
- [x] Une heure à 10 heures
- [ ] Plus de 20 heures
- [ ] 10 à 20 heures

54 Regardez-vous la chaîne « Game One » ?
- [ ] Oui, souvent
- [ ] Parfois
- [x] Jamais

55 Depuis que vous jouez, vous avez plutôt diminué le temps consacré à :
- [x] La télévision
- [ ] Le sport
- [ ] Le cinéma
- [ ] Les sorties
- [ ] La lecture

QUI ÊTES-VOUS ?

56 Vous êtes
- [x] Un homme
- [ ] Une femme

57 Quel âge avez-vous ?
- [ ] Moins de 15 ans
- [ ] De 21 à 24 ans
- [ ] De 15 à 17 ans
- [x] De 25 à 34 ans
- [ ] De 18 à 20 ans
- [ ] Plus de 35 ans

58 Vous avez encore des choses à nous dire ? Du bien ? Du mal ? N'hésitez pas à joindre vos commentaires à cette enquête.

Ben, voilà , vous n'avez qu'à nous indiquer vos coordonnées et le jeu que vous voulez recevoir :

Nom ____________

Prénom ____________

Rue ____________

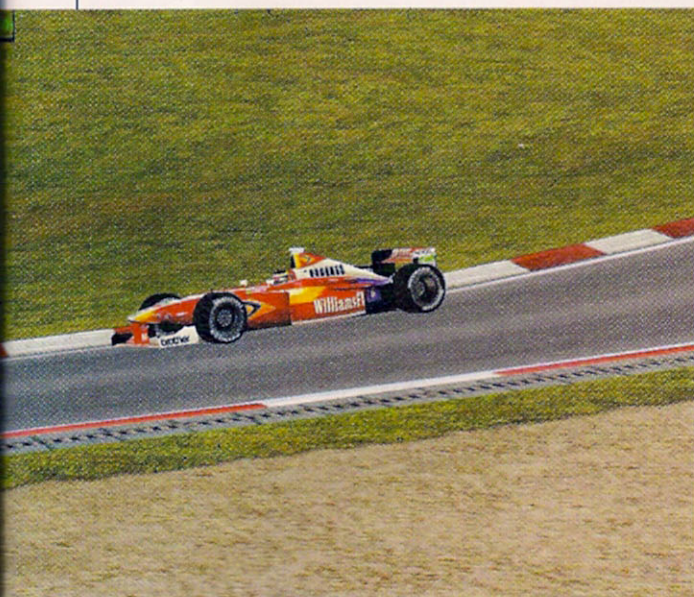
Ville ____________

Code postal ____________

Jeu que vous souhaitez recevoir : ____________

Renvoyez le tout sous enveloppe affranchie à :

SOCIÉTÉ PROFIL
ENQUÊTE JOYSTICK
BP 52
94202 Ivry-sur-Seine Cedex



Bon, soyons honnêtes, nous n'avons pas encore grand-chose à dire sur le troisième volet de l'excellente série des F1 Racing « Made in Ubi Soft ». Et pourtant, ce n'est pas faute de les harceler, menacer, implorer, croyez-nous. Alors pourquoi cette news, vous demandez-vous ? Eh bien simplement pour vous montrer quelques photos sympas prises pendant le développement, lors des reconnaissances des circuits par les gars d'Ubi. Équipées de récepteurs GPS, des voitures ont relevé la topographie de chaque piste, au centimètre près. Oui, je sais, ça calme. De ce fait, largeur et irrégularités des tracés, position (et épaisseur !) des vibreurs, stands, bref, tout ce qui compose un circuit, devraient coller à la réalité comme jamais. Pour couronner le tout, les circuits ont été filmés à 360°, histoire de ne rien oublier de ce qui se trouve autour. Oui, je sais, ça aussi ça devrait calmer. Pour vous donner un exemple concret de ce que cette maniaquerie apportera au joueur, imaginez les freinages de trappeurs que vous allez effectuer, alors que la roue avant gauche se bloquera pendant que la roue avant droite rebondira sur une bosse. J'en fantasme d'avance. Surtout que le moteur physique, reprogrammé à partir de zéro, devrait gérer un nombre beaucoup plus important de paramètres que dans Monaco Racing (pour un temps de calcul inférieur, qui plus est !). Pour le reste, vous devrez, comme nous, vous contenter des maigres screenshots ici présents. Si tout se déroule comme prévu, on devrait pouvoir vous en montrer plus le mois prochain. Allez, on croise tous les doigts bien fort.

FISHBONE

>GENRE : FORMULE 1
>ÉDITEUR : UBI SOFT
>DÉVELOPPEUR : UBI SOFT
>SORTIE : JANVIER 2001

F1 RACING CHAMPIONSHIP









Phrase à la con du mois

« Pfff, alors si tu m'agresses dès le matin… »

Tintin, maquettiste, 2 octobre, à 17h42.

Le nouvel ORDRE du monde

Les Suédois de Termite Games viennent de retourner les pupilles de pas mal de monde en dévoilant les premiers screenshots du jeu qu'ils sont en train de préparer. New World Order devrait être un shoot à la 1re personne, tendance réaliste. Il proposera des combats par équipe, de type gentils flics contre méchants terroristes, avec un choix parmi plusieurs classes de personnages. Le titre sera très orienté multijoueur, mais une partie solo est bien évidemment prévue. Elle suivra un scénario que, par égard pour son auteur visiblement peu inspiré, je ne vous dévoilerai pas ici.





B-17 Flying Fortress The Mighty Eighth

Genre: Simulateur de tapis de bombes
Éditeur : Hasbro Interactive
Développeur : Microprose
Sortie prévue : Novembre 2000

La guerre, ce n'est plus ce que c'était. Alors qu'à l'heure actuelle, on nous parle de « frappe chirurgicale » et de « peu de pertes civiles », des larmes perlent à mes yeux lorsque je repense avec émotion au principe des forteresses volantes. Ces véritables camions à bombes balançaient la purée de leurs engins de mort sans faire de détail… Hop, au revoir Dresde. Maintenant, grâce à Microprose et à son B-17 Flying Fortress The Mighty Eighth, il est possible de revivre cette époque d'insouciance où l'homme, situé à 9 000 mètres en dessous du bombardier, était l'égal de la fourmi. On pourra donc reprendre le manche de ces engins construits à plus de 50 000 exemplaires, et entre autres y gérer ses 10 hommes d'équipage. Pour compliquer un peu l'ensemble, on prendra les commandes de chasseurs allemands pour empêcher les bombardiers de bombarder, ou encore de chasseurs américains pour empêcher les chasseurs allemands de chasser les bombardiers bombardant.



Paul Coincoin ?

Clic. Une trappe s'ouvre sous mes pieds. Aaaaaaaah !! Je tombe !!… aaaaaaaaaaah… plouf. Voilà, je ne suis plus là. Bon, ok je reviens. J'ai été désigné (assez arbitrairement) pour vous parler du tout dernier Entraîneur 2001. Édité et distribué par Eidos, c'est le dernier-né de la série fleuve des Entraîneurs, connue également sous le titre anglais Championship Manager. Oui, c'est un jeu de management d'équipe de foot. Vingt-six ligues seront jouables, avec une base de données recensant plus de 50 000 joueurs, données qu'il sera possible d'actualiser à loisir.
Le nouveau système de négociation de transfert sera cette fois beaucoup plus proche de la réalité. Vous pourrez répondre aux spéculations des médias et même jouer avec des joueurs fictifs comme le célèbre Paul Coincoin.



Everquest, enfin offline

Bonne nouvelle pour les fanatiques d'Everquest : Toy Vault, gros fabricant de jouets, annonce toute une série de figurines basées sur les personnages et les monstres du RPG massif de Verant. C'est une grande nouvelle pour tous les joueurs, qui pourront ainsi revivre leurs aventures online sur leur moquette ou leur parquet favori. Bien entendu, les figurines seront livrées sans décor et il faudra le fabriquer soi-même à l'aide de boîtes de chaussures, de petits cailloux et de copeaux de bois.



TELEX

Créateurs de mods, à vous de jouer : Epic Games vient de mettre à disposition le code C++ d'Unreal Tournament sur son site. http://unreal.epicgames.com/Downloads.htm.

Sony et pénurie

Les experts et ma voisine sont formels : les composants électroniques deviennent de plus en plus durs à trouver. Avec l'explosion de l'Internet, de la micro-informatique familiale et des trucs électroniques de jeunes, là, les fournisseurs ont beaucoup de mal à approvisionner leurs gros clients en barrettes de mémoire, en puces diverses, en microprocesseurs, etc. L'une des victimes de cette pénurie mondiale, c'est Sony. Le fabricant japonais voulait mettre en vente un million de PlayStation 2 sur le marché américain. Mais le jour de sa sortie, le 26 octobre dernier, il n'a pu en aligner que 500 000. Sony compte augmenter sa production de consoles pour rattraper le retard : à la fin de l'année, c'est 1,4 million de PS2 qui devrait sortir mensuellement des usines de la marque, contre 400 000 actuellement (probablement grâce à la suppression des pauses-café des employés).



Les miyards du mois



Ça doit être la grosse teuf chez EDS. Cette firme américaine vient en effet de décrocher le contrat du siècle, puisqu'elle sera chargée de développer le nouvel Intranet de la Navy américaine (360 000 ordinateurs en réseau, tout de même), et d'entretenir le tout pendant cinq ans. La facture fait péter tous les high scores en la matière : 10 milliards de dollars, soit plus de 70 milliards de francs. Presque une paille pour la Défense américaine qui, sur les douze derniers mois, a claqué 300 milliards de dollars. Et là, je comprends toute la futilité de mon Plan d'épargne Écureuil.

Voici venue la liste des gagnants du grand concours de screenshots organisé sur le jeu Everquest par Joystick et Ubi Soft. Je vous connais, vous allez dire : « Pfff, sont encore en retard, ces résultats devaient paraître dans le numéro d'octobre et les lots être envoyés avant le 30 septembre ! » C'était sans compter sur d'une part la prolongation du concours (afin que tous puissent participer), d'autre part le sens de l'humour de beaucoup d'entre vous, qui ont participé mais sans envoyer leur nom ou leur adresse. Pas facile d'expédier les lots dans ces conditions... Les résultats sont également publiés online sur le site www.joystick.fr, où les screenshots sont plus grands.

1er prix :
Vincent Leblanc (Le Bardon) gagne l'écran 17 pouces Iiyama A702HT, ainsi qu'une boîte d'Everquest - The Ruins of Kunark avec un abonnement gratuit d'un an.

2e prix :
Nicolas Trouve (Marseille) gagne une panoplie complète de rôliste (épée, heaume et bouclier), ainsi qu'une boîte d'Everquest - The Ruins of Kunark avec un abonnement gratuit d'un an.

3e, 4e et 5e prix :
Gilles André (Amiens), Benoît Lamboy (Chambéry), ainsi qu'Alex et Max (St Cyr du Ronceray) gagnent une boîte d'Everquest - The Ruins of Kunark avec un abonnement gratuit d'un an.

6e, 7e, 8e, 9e et 10e prix :
Thomas Bennejean (St Brieuc), Gary Duclos (Montpellier), Michael Cave (Le Havre), Frédéric Govaert (Perpignan) et Arnaud Jermann (Schiltigheim) gagnent une carte son Maxi Sound Fortissimo.

LES RÉSULTATS DU CONCOURS EVERQUEST

Du 11e au 20e prix :
Nicolas Trabut (Boulogne Billancourt), Hugues Derolez (Trets), Laurent Olivier (Flémalle), Laurent Chomon (Colomars), Stéphane Boiteux (Paris), P. Smeesters (Bruxelles), Sébastien Frieh (Strasbourg), Nicolas Allezy (Pontault Combault), Fabrice Diez (Paris), et Christophe Monteiro (Paris) gagnent un jeu Everquest – The Ruins of Kunark.

Et pour finir :
Sébastien Delmotte (Marcq en Baroeul), Éric Mottint (Anderlecht), Franck Auzout (Le Pont de Claix), Hervé Monnier (Toulouse), Manson Thomas (St Michel de Volangis), Marc Benquet (Bassens), Jérôme Lamboy (Bassens) et Jérémy Deleuze (St Martin de Valgalgues) gagnent une lithographie du dessinateur Parkinson.

And Ze ouineurs are...


Maestro d'or


Loup d'argent


Dragon de bronze

Tribes 2 pour plus tard

Les gars de Dynamix veulent faire de Tribes 2 le jeu de shoot online ultime. Alors, ils vont le peaufiner à mort. La période de bêta-test, pendant laquelle ont lieu tous les réglages définitifs au niveau du gameplay, est donc prolongée de quelques mois. Du coup, Tribes 2 ne devrait pas arriver sur les étals avant le début de l'année prochaine. Une bonne nouvelle tout de même : un des programmeurs a récemment révélé qu'une expansion pack était prévue, et que l'équipe se mettrait à bosser dessus dès la fin du développement du jeu.

Telex

C'est Western Digital qui fabriquera le disque dur de 8 Go qui équipera la Xbox. Il sera dérivé des modèles « Value » (traduire : bas de gamme) de la marque.

AOL fait son CAKE

AOL, le premier fournisseur d'accès à Internet aux États-Unis, a clairement signifié au gouvernement son désaccord devant un projet de loi visant à protéger davantage le consommateur internaute. Celui-ci permettrait d'interdire que les informations personnelles laissées par le consommateur à l'occasion d'un achat soient exploitées à d'autres fins. Selon AOL, le fait d'informer préalablement les internautes de cette possibilité de réutiliser leurs coordonnées suffit à établir son bien-fondé.



Série NOIRE



Après l'annonce faite par Mattel d'une hypothétique mise en vente de TLC, c'est au tour de Hasbro d'annoncer son intention de vendre sa division jeu, comprenant des développeurs comme Microprose ou encore la propriété intellectuelle des jeux Atari. Résumons donc les hauts faits de cet éditeur : arrêt complet de la série des Falcon, qui ne s'était jamais aussi bien portée ; publication de Frogger 1, un non-jeu ; déclarations zarbi à gogo des responsables, de type « un jeu qui dure plus d'un quart d'heure n'est pas un vrai jeu ». Si la série noire continue, tous ces studios pourraient être rachetés par General Motors, ou pourquoi pas EDF.

Une belle pourriture

W95.MTX… ça sonne virus, hein ? Vous le recevrez peut-être un de ces jours en fichier attaché dans un mail. Dois-je préciser qu'il ne faut pas l'ouvrir ? Comme pour I Love You, il se propagera si vous le lancez. Non content de corrompre les .dll, c'est également un worm (il s'auto-réplique dans le ventre de vos programmes et les fait démesurément enfler), il mute en se mettant à jour tout seul via Internet et, comble du raffinement, il vous empêche de vous connecter aux sites d'anti-virus. Ça fait envie, hein ?

Resistance is futile



Chez Corel, ils ont pourtant tout fait pour s'opposer à Microsoft. Ils ont d'abord tenté leur chance avec Word Perfect, un logiciel de traitement de texte qui ne s'est jamais imposé face à Word. Ils ont ensuite pris le wagon Linux en marche, proposant une version orientée grand public du système d'exploitation alternatif, dans l'espoir de rogner quelques parts de marché à l'ogre Windows. Mais rien de tout ça n'a marché, et aujourd'hui, c'est le game over : Microsoft a racheté 24 millions d'actions Corel. Les logiciels de l'éditeur canadien seront passés à la moulinette .NET, le nouveau concept marketing des Billou's Boys, qui en gros, signifie « Va y'avoir plein d'Internet dedans ».



37,2° Le matin

Le Aibo nouveau est arrivé. Le prochain robot « familier » de Sony coûtera cette fois moins de 11 000 francs, presque 3 fois moins que le premier modèle (expérimental) dont les 3 000 exemplaires s'étaient vendus en 20 minutes. Le Aibo ERS-210 ne sera plus un chien mais cette fois un bébé lion. 60 000 exemplaires seront ce coup-ci mis sur le marché… Gageons que le stock tiendra une bonne heure. Juste pour le plaisir, voici la liste des capteurs qui équipent cette merveille : télémètre infrarouge, capteur d'accélération, capteurs tactiles sur la tête, le dos, le menton et les jambes, détecteur de vibrations et capteur de température. Avec Aibo, prendre sa température deviendra fort distrayant.

L'affaire des vrais faux CD



Alors que des compagnies comme Eidos encouragent la délation des piratins (pour Daïkatana), chez Microsoft, on est autrement plus futés. En effet, ils viennent d'annoncer aux youaisses que les entreprises qui s'étaient fait flouer en achetant des exemplaires piratés de leurs produits pouvaient, en les retournant à Crosoft, se les faire échanger (peut-être) contre des produits flambant neufs et gratos. Bien entendu, l'offre n'est pas valable pour un Office 2000 gravé grossièrement sur un gold disk ou un petit rond de plastique avec dessus, inscrite au marqueur, la mention « ouindoze 98 » en pattes de mouche. Pourquoi tout ceci ? Je cite : « Pour endiguer le piratage qui nuit à la crédibilité de la marque. »

Fusion de GÉANTS

La Commission européenne à la concurrence vient d'approuver le mariage entre AOL et Time Warner. Le baiser devant monsieur le curé devait être assez goulu, puisqu'il donnera naissance à un bébé dont la valeur boursière sera de près de 250 milliards de dollars. La fusion entre ces deux géants devrait permettre à AOL de distribuer, via l'accès Internet à haut débit, l'énorme contenu musical et vidéo que détient Time Warner. En clair, cela devrait permettre des services du genre « Films et musique à la carte » sur le Net.

En FIN de chaîne

Lors d'un débat où Hillary Clinton (démocrate) et Rick Lazo (républicain) étaient venus défendre leurs billes pour le poste de sénateur qu'ils convoitent, ils se sont vu poser des questions portant sur la taxe 602p, une loi autorisant les services postaux américains à prélever cinq cents par e-mail émis dans la fédération, afin de compenser les pertes induites par la prolifération du courrier électronique. Hillary a répondu que sous cette forme précise, elle était plutôt contre ce projet de loi, tandis que Lazo s'est élevé avec véhémence contre cette nouvelle mainmise du gouvernement sur l'argent des citoyens. Là où ça devient amusant, c'est que ce soi-disant projet de loi est une belle légende urbaine traînant d'e-mail en e-mail, et relayée par plusieurs générations de benêts depuis plus d'un an et demi. Ça arrive donc aussi loin ?





- Genre : Jeu de société
- Éditeur : Monte Cristo
- Développeur : Monte Cristo
- Sortie : Janvier 2001

ECONOMIC WAR

PERSONAL FILE

Maurice Lapluie
French Président

Scandals discovered:
Having affair with secretary
This paper has acquired photographs and documents confirming rumors that Maurice Lapluie is having an affair with his private secretary. Asked this morning to comment on the news, the French President declined to comment.
Popularity: -5

2/10

Popularity: 42%

Additional informations:
Builds his own floor lamps
Belongs to Britney Spears Fan Club







Les dimanches après-midi, quand j'étais gamin, pendant que Jacques Martin hypnotisait ma grand-mère à travers la télévision, on jouait en famille à des jeux de société : les petits chevaux, le Mille Bornes et le Monopoly. Si vous voulez éviter une longue et coûteuse analyse à vos enfants, je vous conseille de vous intéresser à d'autres jeux de société que ces trois-là. Et il y a le choix, car en vingt-cinq ans, le genre a littéralement explosé et fait preuve d'une inventivité dont les créateurs de jeux vidéo feraient mieux de s'inspirer. C'est ce qu'a justement fait Monte Cristo avec Economic War. Il s'agit d'un jeu de gestion en temps réel, solo et multijoueur, qui reprend des éléments de deux jeux de société qui ont marqué l'histoire des dimanches après-midi : Junta et Suprematie. Vous y jouerez le président d'un pays à choisir entre l'Allemagne, l'Angleterre, les États-Unis, la France, la Russie, l'Inde, le Japon et la Suède. Le but sera simple : s'enrichir, évidemment aux dépens des autres pays. À partir de là, tous les coups sont permis, de la pression diplomatique jusqu'à la vitrification à coups de frappes nucléaires, en passant par la corruption et l'espionnage industriel. Implantez vos usines, exploitez sans compter vos ressources naturelles et n'hésitez pas à manipuler l'ONU pour exiger des sanctions contre un concurrent. Drôle, cynique et pas si fantaisiste.

MONSIEUR POMME DE TERRE

CoproPhage

Phage n'est pas le nom ridicule d'un hacker mais du tout premier virus à infecter les organisers. Fort heureusement, pour le moment, seuls les Palm Pilot sont touchés. Il se caractérise par un écran devenant blanc pendant une seconde après l'activation. Pendant l'affichage de ce dernier, le virus se propage sur tous les programmes présents du Palm, en les bouffant comme un gros cancrelat.

Y m'a culé ! (Édition Spéciale)

Grosse dispute entre le magazine MacWorld et la firme Apple. Leur pomme de discorde, c'est le iBook Special Edition G3 à 466 MHz. Le benchmark de MacWorld a déterminé qu'il était 10 % moins puissant que celui d'un vieil iBook G3 300MHz. Le magazine explique ce paradoxe en incriminant une mémoire cache qui serait passée de 512 à 256 kbytes. Apple se défend et rétorque que d'après son benchmark à elle, cet iBook est largement plus puissant que ses prédécesseurs. MacWorld persiste, signe, et souligne que le benchmark d'Apple date de 97. C'est vrai que ça fait un bail… c'était l'année où paraissait la première news « Y m'a culé » dans Joystick.

TOTO le password

L'ASP est un langage de Microsoft largement utilisé pour la programmation de pages web et particulièrement la gestion de bases de données online. Un gros trou de sécurité vient d'y être découvert : il suffisait d'ajouter une petite ligne de commandes à l'adresse URL d'un site programmé dans ce langage, pour afficher le code source de la page. Cela permet, entre autres fantaisies, de lire tous les mots de passe qui ne sont pas cryptés… Et si vous patchiez votre serveur ? Un correctif est déjà disponible.

UN JOUR, en France

Une enquête réalisée par Netvalue vient de comptabiliser le nombre d'internautes français, ainsi que leur sexe, itout, itout. Au mois d'août dernier, 17,6 % des foyers français étaient connectés sur la Toile, soit environ 7 millions de personnes ; 40 % des connectés étaient des femmes, et 28 % de tout ce petit monde (hommes compris) habitaient la région parisienne. Pour mémoire, en Grande Bretagne 31,2 % des foyers possèdent une connexion, et en Allemagne, le nombre de connectés s'élève à 25,5 %. La France reste l'un des plus mauvais élèves de la communauté européenne en matière d'ouverture sur le Net.



Logique lointaine

Logitech vient d'annoncer que la société aurait dépassé la barre des deux millions de claviers et souris sans fil vendus dans le monde. Bref, c'est la grande joie chez le constructeur. Depuis 1992, année où Logitech a commencé à commercialiser cette technologie, la plupart de ses employés ont volontairement abandonné leur sens du toucher, ont déménagé de la boîte pour travailler à distance, tout en envoyant leurs femmes et enfants à l'autre bout de la Terre, en s'écriant « C'est vrai ! cette technologie est formidable ! ».



Vous pourrez interagir avec tous les objets disséminés da les pièces, mais attention : impossible de les déplacer ou les faire disparaître pour égarer vos collègues dans de mauvaises directions.





- Genre : Aventure online
- Éditeur : Cryo Networks
- Développeur : Cryo Networks
- Sortie prévue : Novembre 2000
- Site : www.cryo-networks.com

FOG

D'une aventure online, on attendrait plus un jeu du genre Arabian Nights, un peu axé plate-forme et combat. Mais si Fog tourne en 3D, il n'en profite pas pour proposer à ses joueurs de blaster des adversaires en tout genre et sauter de caisse en caisse. Il prend plutôt à contrepied les produits classiques du genre, pour vous introduire dans une enquête policière digne d'Agatha Christie. Ainsi, au maximum quinze joueurs pourront se rencontrer par serveur pour chercher ensemble des indices dans le Londres victorien, et échanger entre eux l'analyse qu'ils en font en fonction du rôle qu'ils auront choisi : journaliste, avocat, scientifique et médium seront obligés de coopérer pour essayer de découvrir les multiples pistes qui les mèneront à une interprétation plus ou moins proche de la vérité. Les douze épisodes, qui seront disponibles mois après mois (et payables séparément) sur le Net, développeront chacun une énigme particulière, qui prendra tout son sens dans la dernière partie de l'aventure. La résolution du mystère sera difficile car l'information tirée d'un indice sera complètement subjective, dépendant à la fois de votre personnage et de votre caractère. Ainsi, seule la confrontation de votre avis avec celui des autres enquêteurs sur le site d'accueil vous permettra de mieux saisir l'intrigue.
Mais il suffira d'un unique petit malin cherchant à brouiller les pistes en filant de mauvaises infos, pour arriver en tête du tableau d'honneur, et vous fourvoyer sur de fausses pistes.
À la fin de chaque épisode, un QCM vous indiquera la justesse de votre interprétation des faits et vous positionnera sur la liste des récompensés. Peut-être serez-vous le Sherlock Holmes de demain…

Kika



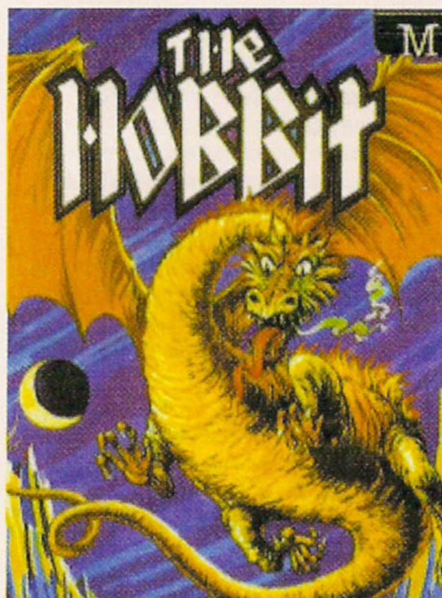
Les indices que vous découvrirez seront représentés sous forme de symboles, que vous pourrez combiner et re-combiner lors de l'interrogatoire de témoins pour essayer de les faire parler.



Chacun des personnages possèdera un ustensile propre, destiné à pousser l'analyse des indices.



Guerres de succession à Mordor



On s'était réjouis le mois dernier (voir les News) de savoir que le litige opposant Sierra à Saul Zents était en train de se résoudre. Cette sombre affaire de contrat porte sur un point qui nous intéresse tous, à savoir l'adaptation en jeu du « Seigneur des Anneaux ». Quelle n'a pas été notre surprise d'apprendre qu'une autre licence portant sur le même thème serait à deux doigts d'être signée ! Il s'agit cette fois-ci de l'adaptation en jeu du film éponyme de Peter Jackson, dont la sortie est prévue en 2001. C'est formidable : du même coup, lorsque ce titre sera sorti, Christopher Tolkien (l'héritier) pourra acheter la licence du jeu afin de l'adapter en livre, et moi revendre les droits de cette news à tout ce beau petit monde.

Patrons Pingres

À l'approche des élections présidentielles, les grandes sociétés ont l'habitude d'arroser de pognon les démocrates comme les républicains, en leur glissant un petit mot du style « Coucou, je m'appelle Philip Morris et je vous file dix millions, mais faudra pas trop forcer sur les lois anti-tabac, hein ? ». Bonnet d'âne de ce grand concours de corruption légale : les firmes de haute technologie. D'après les statistiques de la Commission Fédérale aux Élections américaines, les patrons des grosses entreprises de la nouvelle économie auraient à peine lâché un pourboire aux candidats à la Maison Blanche. La raison est simple : comme les politiciens veulent faire jeunes, branchés et online, ils signent les yeux fermés toutes les lois favorisant ce secteur d'activité. Plus besoin donc de les noyer sous le fric. C'est quand même beau, la démocratie à l'américaine...

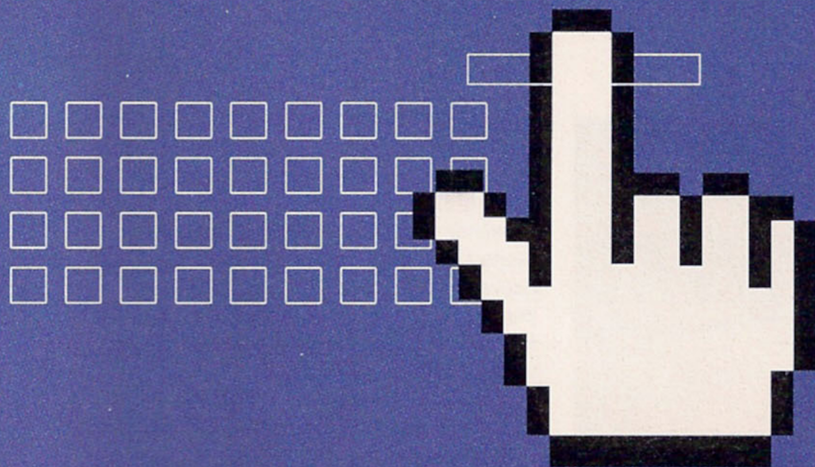
Les eXplOitS de l'InUtilE

C'est une équipe suédoise qui vient de remporter le concours de cryptage le plus difficile du monde. Ils ont en effet réussi à casser les dix codes, de difficulté croissante, que Simon Singh, cryptologue réputé et auteur de « The Code Book », avait mis deux ans à créer. Parmi ces dix systèmes de cryptage, on trouvait Enigma, qui fut utilisé par les nazis pendant la Seconde Guerre mondiale, et en point d'orgue, un code de 512 bits identique à ceux utilisés sur le Net pour les transactions commerciales sécurisées. Les Suédois ont réussi à obtenir en un an l'équivalent de 70 années de temps de calcul machine pour arriver à leurs fins. Ils repartent avec 100 000 francs, et la juste satisfaction d'avoir fait parler de leur pays autrement que par une pub pour les biscottes Krisprolls.



Telex

Le film ne sortira pas avant l'année prochaine sur les écrans ricains, mais Universal Studio Interactive et Konami prennent de l'avance. Ils ont annoncé l'adaptation en jeu vidéo de « Jurassic Park 3 ».







Ça faisait des lustres que SSI n'avait plus sorti un jeu de rôle basé sur l'univers d'Advanced Dungeons and Dragons. Et pourtant, pendant près de 10 ans, de Pool of Radiance à Strahd's Possession, en passant par Eye of the Beholder, SSI nous avait produit ce qui se faisait de mieux en matière de JDR sur ordinateur. Au fur et à mesure, la série avait pourtant fini par perdre en qualité. À tel point que TSR avait préféré refiler son bébé à Interplay, un Interplay qui a bien su tirer les marrons du feu avec la série des Baldur's.

Adoncques, il y a quelques mois, Mindscape (propriétaire de SSI) a fini par obtenir de Wizards of the Coast (propriétaires de TSR, les créateurs d'AD&D) les droits pour développer un nouveau titre, qui a logiquement été baptisé Pool of Radiance 2.

Le nouveau Pool of Radiance prendra place dans les Forgotten Realms, un des mondes les plus célèbres de l'univers AD&D. Le joueur contrôlera une équipe de six personnages embarqués dans une série de quêtes incroyables. L'objectif de nos héros sera de découvrir un nouveau Pool of Radiance dans les ruines elfiques de Myth Drannor. Et croyez-moi, c'est autrement plus dépaysant qu'une semaine de canyoning au Club Med.

Comme Baldur's, Pool of Radiance se jouera en vue isométrique. Mais la comparaison s'arrête là. En voyant les photos de POR2, les graphistes de Baldur's sont retournés pleurer chez leur mère. Ça s'annonce super-beau. La technique est simple (des persos en 3D incrustés dans des décors pré-calculés) mais le résultat est splendide, comme vous pouvez le constater sur les photos de cette page. Pour ce qui est du gameplay, POR devrait aussi se distinguer de Baldur's. Les combats seront résolus par tour de jeu et non en temps réel. C'est un mode de jeu qui a prouvé son efficacité dans le passé, d'un point de vue tactique. Les monstres auront aussi leurs propres initiatives et ne réagiront pas toujours d'une manière prévisible. Enfin, c'est ce qu'on nous promet. Grande nouveauté par rapport au premier Pool of Radiance : ce nouveau volet permettra de s'éclater à 6 en multijoueur. On parle même d'un serveur de type Battlenet et d'un système de communication vocale intégré. Chouette !

Bref de bref, ce nouveau Pool of Radiance s'annonce très prometteur, ce qui est une bonne chose. Interplay commençait à se vautrer un peu trop dans son trône doré. Un peu de concurrence n'a jamais fait de mal.

IANSOLO

>Genre : Jeu de rôle
>Éditeur : SSI
>Développeur : Stormfront Studios
>Sortie : Décembre 2000

Pool of Radiance 2





Allo mon doigt ?



Tentons ensemble une expérience : insérez votre index dans l'oreille et parlez à votre petit doigt. Dites-lui par exemple « Allo ! ». L'illusion d'être au téléphone n'est-elle pas parfaite ? Cette illusion deviendra bientôt réalité. La très sérieuse firme NNT Domoca a en effet mis au point un téléphone mobile qui se porte au poignet et transmet les sons jusqu'à l'oreille sous forme de vibrations via les os du poignet et de l'index. Imaginez le futur épatant qu'on nous prépare… tous ces gens marchant dans la rue d'un pas décidé, leur index fiché dans l'oreille, et expliquant à leur petit doigt qu'elles arrivent dans cinq minutes. Le Whisper devrait être commercialisé d'ici 2005.

Algorithme Belge

Le gouvernement américain vient d'adopter une méthode de cryptage développée par deux chercheurs belges. Elle servira de nouveau standard aux administrations pour la protection de leurs données. L'AES - c'est son nom - utilisera l'algorithme Rijndael et viendra remplacer le vénérable standard DES, utilisé depuis les années 70. Le DES commence en effet à ne plus être très fiable, puisque des ordinateurs spécialisés peuvent maintenant casser leurs clés de cryptage en quelques jours, voire en quelques heures pour les plus costauds. Face à de l'AES, en revanche, il faudra prévoir un bon bouquin et un thermos de café, puisque ces mêmes machines devront mouliner quelques milliers de milliards d'années avant de réussir à décoder quoi que ce soit.

QUELQUES CHIFFRES

Le United States Internet Council vient de publier les résultats d'une enquête sur la démographie du Net. Selon cette étude, il y aurait environ 300 millions de personnes dans le monde disposant d'un accès à Internet, soit 3 000 fois plus qu'il y a sept ans. Plus intéressant : on apprend que pour la première fois, les internautes européens et asiatiques sont, si on les additionne, plus nombreux que les internautes Nord-américains. Ceci dit, 51 % des utilisateurs du Net ont l'anglais pour langue maternelle. C'est sûrement ce qui explique que 78 % des deux milliards de pages web disponibles dans le monde restent rédigées dans la langue de Britney Spears.

Telex

Heart of winter, c'est le nom de l'add-on que prépare Black Isle pour son jeu de rôle Icewind Dale. Il proposera une tripotée de nouvelles contrées à explorer, de nouveaux streums, et permettra de pousser plus haut la résolution du jeu.

Ça va arriver près de chez vous

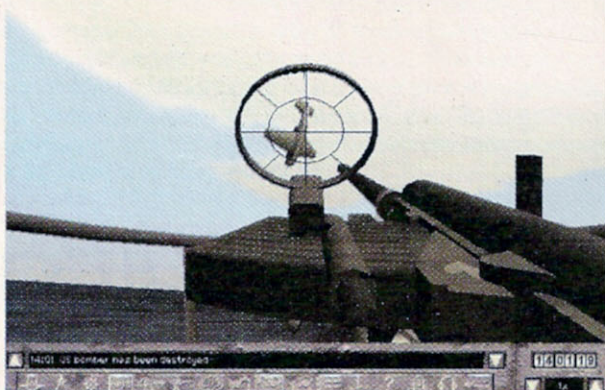
Selon plusieurs organismes de sécurité informatique, un groupe de hackers serait actuellement en train de s'activer pour monter des attaques similaires à celles qui, en début d'année, avaient mis sur les genoux des sites Internet pourtant costauds comme Yahoo ou eBay. Pour l'instant, ils se « contenteraient » de prendre le contrôle de centaines d'ordinateurs mal protégés, grâce à des programmes de hack automatisés (oui oui, ça existe). Selon toute logique, lorsqu'ils auront une belle armée de machines à leur bottes, ils devraient leur ordonner de balancer en rafale des paquets de données bidons sur un serveur - sûrement celui d'un site Internet renommé - afin de lui saturer la gueule. Ou bien, dans un improbable sursaut d'intelligence, ils réinstalleront « Lapin Malin CE2 » et finiront d'apprendre les consonnes.



COMBIEN ?

Sir Tech annonce la sortie prochaine de Jagged Alliance 2 : Unfinished Business. Au menu : la possibilité d'importer ses personnages de Jagged Alliance 2, dix nouveaux personnages, dix nouvelles armes, vingt nouvelles cartes, une nouvelle campagne, et zéro nouveau jeu.

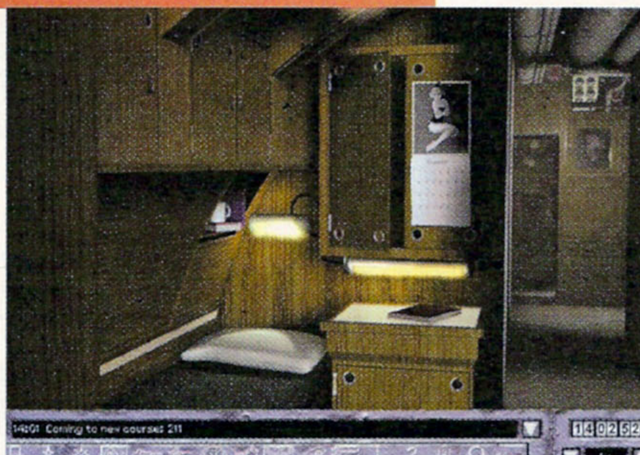


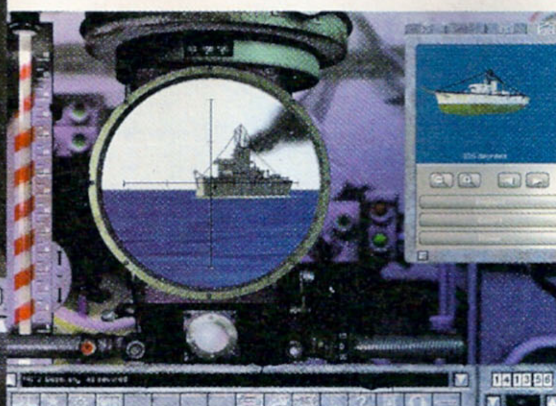


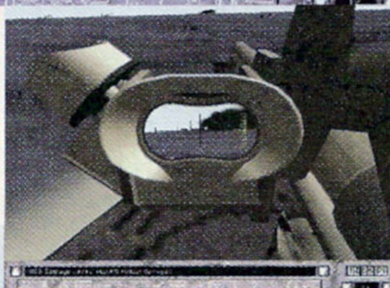
>Genre : Simulateur de sous-marin 2
>Éditeur : Mattel/SSI
>Développeur : Ultimation
>Sortie : Décembre 2000

SILENT HUNTER 2

De Jules Verne à Jurgen Prochnow, le mythe du sous-marin aura traversé les époques sans prendre une ride. Après un pic de fréquentation dans les années 40, dû à l'activité des U-boat, il faut bien reconnaître que peu de gens habitent encore dans un sous-marin, de nos jours. À part peut-être Bob Arctor, qui dispose d'un équipement complet de sous-marinier dans son jacuzzi versaillais. Mais qu'importe...
Alors que faire pour se baigner dans l'ambiance humide et moite des caissons de décompression ? Où retrouver de nos jours une telle concentration d'hommes en sueur aboyant à la lueur des lumières rouges des « torpilles 2 chargée ! » ou « voie d'eau à tribord, nous coulons mon capitaine ! ». Un sous-marin nucléaire russe, vous dites ? Hmmm, trop classique.
Alors voilà c'est simple, je vous file le tuyau. SSI nous sort bientôt la suite de son célébrissime simulateur de nautilus. Silent Hunter 2, que ça s'appelle. C'est pas compliqué. Tenez, je vous file même le truc mnémo-machin pour retenir le titre. Z'avez qu'à penser à Hunt for the Red October. Ouais, ouais : y'aura des ballasts, des torpilles, des cadrans et des robinets partout. Ça sera en 3D et on pourra monter sur le pont pour tirer à la mitrailleuse sur les avions de reconnaissance. Non, je vais pas vous faire des « bliii... bliii... bliii ! » pour imiter le bruit du sonar. Mince, raté... vous m'avez bien eu. À part ça, y aura même un film multimédia de visite interactive d'un U-Boat dans SH2. Non, je me sens très bien. D'ailleurs, si vous voulez savoir, ils ont quand même vendu 300 000 exemplaires du premier opus. Silent Hunter 2 donc, bientôt pour tous ceux qui aiment les sous-marins.









IANSOLO

BEAU comme un aéroport

Les volumes 1 et 2 d'Airport 2000, deux add-on pour Flight Simulator, viennent de ressortir, cette fois réunis dans un même coffret et pour environ 350 francs. Rappelons qu'ils permettent la représentation particulièrement détaillée des plus grands aéroports (on voit carrément les passagers en attente dans les terminaux), regroupent des tableaux de commande d'avions de ligne scrupuleusement représentés, et proposent une soixantaine d'aventures dont le réalisme confine à la perfection. Développé par Wilco Publishing et édité chez Ubi Soft, Airport 2000 Vol. 1 & 2 est compatible FS 98 et 2000.

La VIE des riches



Will Wright, chef designer de Maxis, va être honoré prochainement de l'Invisionary Award, qui lui sera décerné par le festival Invision NewMedia 2000 se tenant au Sheraton Palace de San Francisco, en novembre prochain. Flûte alors, Moulinex va encore me dire : « Bob arrête de faire des phrases longues on n'y comprend rien c'est pénible à force ». Ce festival décerne depuis quelques années des prix aux développeurs qui vont courageusement de Sheraton en Sheraton pour recevoir des récompenses dans le domaine du multimédia.

To serve AND frag

Les Marines ne se distinguent vraiment pas pour leur bon goût en matière de jeux. Après avoir peiné mentalement et intellectuellement en s'entraînant sur des softs aussi obsolètes que Doom ou Delta Force, les hommes de cette troupe d'élite réclament un peu mieux. Ainsi, l'Army Game Project vient de voir le jour. L'AGP, c'est un programme de l'armée américaine qui servira à concevoir des jeux destinés à l'entraînement des jeunes recrues. Parmi ces futurs hits des casernes, on trouvera des shoots 3D (pour apprendre à tirer sur des terroristes) et 2D (pour apprendre à tirer sur des terroristes vus du dessus). La rumeur supposait que le premier jeu à sortir utiliserait un moteur d'un hit du genre déjà connu. Peut-être Frogger.



Telex

Kalisto stoppe le développement de VIP, l'adaptation en jeu vidéo de la série TV avec Pamela Anderson. C'est l'équipe de Ubi Soft (la malheureuse) qui récupère le projet en interne.





Genre : Course arcade
Éditeur : Virgin Interactive
Développeur : Team 17
Sortie prévue : 2001

STUNT GP

Vous vous souvenez de Re-Volt ? Mais si, le petit jeu de voitures radiocommandées qui avait lancé le revival Tamiya à Joy, il y a quelques mois. Bon, Virgin Interactive et Team 17 sont en train de plancher sur un autre petit soft de tutures à servos : Stunt GP. À la différence de Re-Volt, Stunt GP, ce sera de la course pure sur des circuits. Et quels circuits ! Les vingt-quatre parcours devraient être plus hallucinants les uns que les autres, avec des sauts, des loopings, des spirales, des croisements… Si avec ça, vous devenez pas les rois de la cascade… D'autant plus que l'on recevra des points en effectuant les plus belles figures. On pourra choisir un des seize modèles réduits parmi quatre classes de véhicules, dont des tout-terrains. Il y aura des arrêts aux stands pour recharger les batteries comme pour de vrai. Chaque petit bolide pourra être « tuné » à mort : neuf réglages différents à bidouiller. En gagnant de l'argent avec les figures, chaque participant personnalisera son monstre : cinq améliorations possibles.
Comme d'hab', Stunt GP proposera de nombreux modes de course : Tournoi, Arcade, Freestyle, Cascade, etc. Fonctionnalité intéressante : on pourra enregistrer son meilleur temps pour mettre les potes au défi de battre une voiture fantôme. Classique, mais toujours bien venu. Au vu des premières images, Stunt GP semble très joliment réalisé. Les circuits, avec leurs parcours tarabiscotés, proposent de belles couleurs flashy et des modélisations sympas. On devrait retrouver les effets spéciaux habituels, genre nuages de fumée au freinage et autres hurlements des petits moteurs poussés au maximum. Voilà, vous savez tout. Si vous êtes fan de voitures radiocommandées, guettez prochainement le test de Stunt GP.

Iansolo













DANS LES ÉTOILES, ATTENDEZ-VOUS À UN RÉGIME SÉVÈRE.



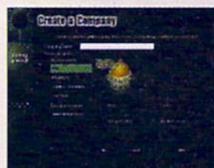
STARPEACE

LA SIMULATION ON LINE 7 JOURS SUR 7, 24 H SUR 24.









La terre se meurt, il est temps de partir à la conquête des mondes parallèles pour devenir un colon des temps futurs. Choisissez votre site, démarrez avec un budget de 100 millions de dollars et développez l'économie de StarPeace. Mais attention l'aventure vous attend et la pilule est parfois dure à avaler.

Devenez un des maîtres de StarPeace !

Pour être bêta-testeur : www.montecristogames.com

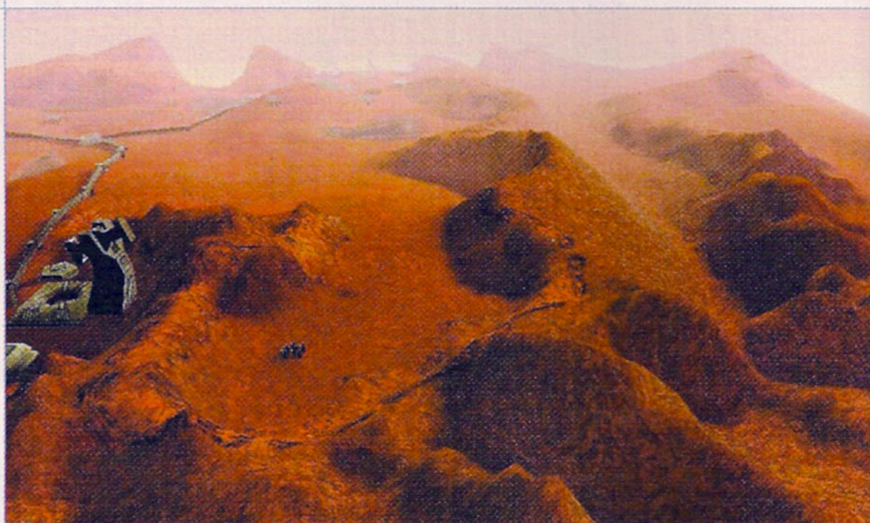
DISTRIBUÉ PAR EA ELECTRONIC ARTS

POUR LES AFFAMÉS DE GESTION ET DE STRATÉGIE



MONTE CRISTO
THE MANAGEMENT GAMES COMPANY
www.montecristogames.com

Le 7 septembre 2268, une météorite guidée par les arachnides détruit le petit paradis terrestre de Buenos Aires. Flash d'information : le conseil terrien déclare la guerre aux arachnides. Commandant d'une escouade de l'infanterie mobile, vous voilà propulsé au cœur d'un conflit galactique… Blablabla…
Tiré d'un bouquin de propagande de Robert Heinlein, écrit à l'époque de la guerre du Vietnam, le film « Starship Troopers » a suffisamment cartonné pour que l'on voie logiquement arriver aujourd'hui l'adaptation en jeu vidéo. Les licences cinéma étant ce qu'elles sont, c'est avec pas mal d'appréhension que l'on a jeté un œil à une pré-version.



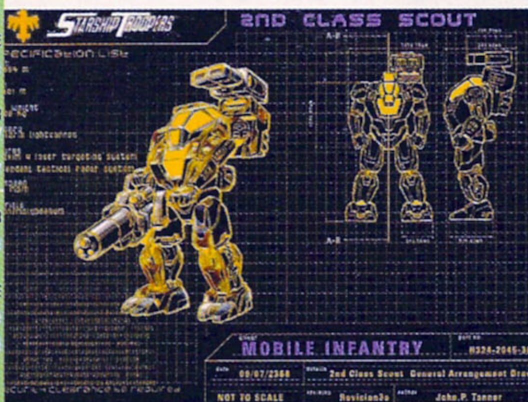
STARSHIP TROOPERS

GENRE
Action

ÉDITEUR
Micropose / Sony

DÉVELOPPEUR
Micropose

SORTIE PRÉVUE
Novembre 2000











À la manière d'un soft de commando, on commence par recruter son équipe. Les p'tits gars peuvent être entraînés, puis équipés d'un arsenal de pointe. Le jeu Starship Troopers serait d'ailleurs plus fidèle au livre que le film, puisqu'on y retrouvera les fameuses « Power Armor » qui font l'originalité de l'histoire de Heinlein. Chaque membre de votre escouade bénéficiera aussi de compétences particulières. Des compétences classiques comme le maniement de la sulfateuse à cafards ou plus recherchées comme l'ingénierie, l'espionnage ou même la télékinésie.
Et c'est parti pour des vacances de rêve sur une vingtaine de planètes bourrées ras la gueule d'insectes pas commodes. Réalisé en 3D, Starship Troopers n'a pas l'air moche du tout. L'interface permet de zoomer, tourner autour du décor et compagnie. Mais on ne retrouve pas une ergonomie devenue classique après une bonne centaine de jeux du même style. Qu'importe. Starship Troopers devrait proposer une trentaine de missions et une quinzaine de types d'arachnides différents à éparpiller à la nucléaire de poche.
Malgré tout, j'ai bien peur que ST n'échappe pas au syndrome de la licence ratée.
Le gameplay semble très très succinct.
On ne pourra pas construire de base.
À l'arrivée, on devrait se retrouver avec un truc assez bourrin où la principale occupation consistera à remplir des petits pots avec de la confiture d'arachnide. Et pour finir, une citation du dossier de presse qui en dit long : « Une licence grand public, dans un univers de science-fiction ultra-riche. »
Et là, tout est dit.

lansolo

Deep Space Nine : The Fallen

GENRE
Action/Aventure

EDITEUR
TF1 Multimédia

DÉVELOPPEUR
The Collective

SORTIE PRÉVUE
Janvier 2001

Pour ceux qui connaissent la série « Deep Space Nine », excellente séquelle de « Star Trek : Next Generation », il n'y aura pas de problème, ils sauront très vite de quoi le jeu est fait. Pour les autres, sachez que « Deep Space Nine » est une bonne antithèse de « Star Trek »... Cette fois-ci, on se retrouve dans une base spatiale bien statique, et ce sont les mondes étranges qui viennent à la rencontre de l'équipe de capitaine Sisko (brillant successeur de Kirk) et de Picard (capitaine émérite de l'Enterprise, nouvelle génération). Pour le reste, il suffit de savoir que la base Deep Space Nine est située pile poil devant un portail reliant un bout de la galaxie à un autre, le vortex de Bajor, et que la base est l'enjeu de bon nombre de conspirations, négociations et autres expressions rigolotes de la diplomatie galactique du coin. On incarne donc tour à tour trois des principaux protagonistes de la série, à savoir le capitaine Sisko, humain avec tous ses attributs, le major Kira, bajorane née (et donc issue d'un peuple martyr), et le commander Worf (précédemment vu dans « Star Trek : Next Generation »), klingon de son état. Chacun des personnages aura une dizaine de missions différentes, mettant en valeur les talents qui lui sont propres. Cependant, l'esprit du jeu sera grandement tourné vers l'action, et le joueur disposera d'un choix amusant de onze armes différentes pour s'exprimer. Tout cela est présenté à la troisième personne, dans une adaptation très habile et très souple du moteur de Unreal.
On retrouve avec grand délice la plupart des textures qui ont fait le succès graphique du jeu, ainsi que ses effets de lumière si particuliers. L'histoire de The Fallen nous projette donc devant le Vortex, peuplé par d'étranges créatures assimilées à des dieux sur la planète Bajor, créant ainsi pas mal de légendes à leur propos. L'une d'elles prophétise la venue de « trois orbes rouges », véritables concrétisations desdits dieux, qui annonceraient l'arrivée soit de l'Âge d'or de Bajor, soit sa destruction, selon l'origine des personnes qui trouveraient ces précieux « envoyés des dieux ». Inutile de dire que le joueur devra donc les trouver avant tout le monde, et que c'est mal parti, puisque la première des orbes rouges a été découverte par une secte de mecs pas cools du tout. Évidemment, toute cette quête prendra place dans le climat diplomatique tendu que connaît la base Deep Space Nine.

Pete Boule



La gestion de la lumière par particules sera bien présente.

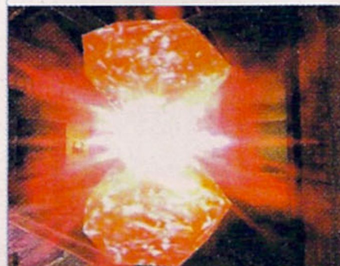
Grand moment : on saura enfin comment se servir d'un tricordeur !



On reconnaitra facilement la si particulière ambiance graphique de Unreal. Le jeu, pas le tournoi.



Ce qu'il y a de pratique dans les phaseurs, c'est que ça fait disparaitre directement les corps.



COVERT OPS

GENRE
Shoot tactique/ encyclopédie interactive

EDITEUR
Red Storm

DÉVELOPPEUR
Magic Lantern

SORTIE PRÉVUE
Novembre 2000

Covert Ops ne sera pas vraiment un jeu complet, mais plutôt une sorte de gros paquet cadeau destiné à tous les fans de CTAO (Contre-Terrorisme Assisté par Ordinateur). Au menu, on trouvera une encyclopédie interactive sur le monde merveilleux des Forces spéciales qui protègent le monde occidental de la racaille terroriste, puis une sorte de mini add-on à Rogue Spear comprenant neuf nouvelles cartes. Contrairement à ce que nous vous annoncions lors du compte-rendu du dernier ECTS, seules trois de ces maps serviront à de vraies missions scénarisées comme on les connaît dans le jeu original. Les six autres ne seront en fait que des toutes petites cartes servant à l'entraînement. Oui, nous aussi on a été un chouia déçus en découvrant ceci, on aurait préféré neuf vraies missions bien balèzes avec un terroriste derrière chaque porte. Toutefois, il faut relativiser : trois missions, c'est certes peu, mais elles s'annoncent absolument géniales, aussi bien en solo qu'en multijoueur. Rien que la première, qui se déroule dans une jungle magnifique, devrait valoir le détour.

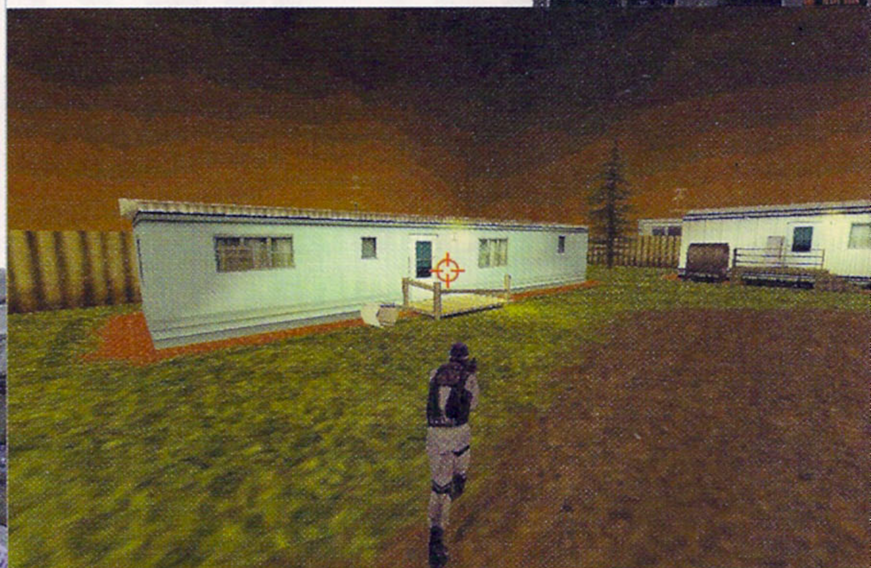
L'autre gros morceau de Covert Ops, ce sera son encyclopédie. Afin d'éviter de se lancer tout seul à l'assaut de cette montagne de textes, on aura loisir de suivre un cursus d'apprentissage en plusieurs chapitres : on pourra ainsi commencer par étudier l'Histoire des Forces spéciales, puis enchaîner sur la psychologie des terroristes, et finir avec un cours sur la théorie de la prise d'assaut, pour ne citer que quelques-uns des thèmes abordés par ce « cyber-ouvrage ». À la fin de chaque chapitre, on aura droit à un test sous forme de QCM. Si on le réussit, on pourra passer aux articles suivants. La présentation s'annonce un peu austère (beaucoup de texte, quelques photos et quelques vidéos), mais on apprend très vite une foule de choses sur l'intimité des Forces spéciales du monde entier. Le passionné devrait sans problème y trouver son compte.

ackboo



Parmi les missions proposées : l'assaut d'un silo de missiles nucléaires contrôlé par les terroristes.









Quelques vidéos viendront agrémenter les articles de l'encyclopédie. Ici, c'est le père Clancy en personne qui nous éclaire sur le terrorisme informatique : « Un jour, j'ai lancé trojanhorse.exe et pouf, tout mon système a explosé ! Bloody hell ! »









Quelques mois seulement après la sortie de F1 World Grand Prix, Lankhor continue sur sa lancée et nous propose son troisième jeu de Formule 1. Tout du moins son troisième depuis sa récente résurrection, cette réflexion n'incluant pas les mythiques Vroom. À première vue, il semble que Warm Up soit plus une mise à jour technique de F1 World Grand Prix, qu'un produit totalement nouveau. En fait, la première et principale différence concerne le changement de crémerie du développeur français (bye-bye Eidos, bonjour Microïds !), et par voie de conséquence la perte de la licence officielle de la FIA. Du coup, les sponsors présents sur les pistes sont abondamment remplacés par des bandeaux aux

GENRE
Formule 1

ÉDITEUR
Microïds

DÉVELOPPEUR
Lankhor

SORTIE PRÉVUE
Novembre 2000

WARM UP



Une vue du casque pas prise de tête.

noms des deux boîtes nationales. Les voitures sont bariolées aux effigies des membres de l'équipe. Sinon, on retrouvera les véritables tracés des dix-sept épreuves de l'année 2000, dont celui du circuit américain. Concernant le gameplay de Warm Up, pas de surprise : on aura droit à une approche très arcade. Deux modes de jeu seront néanmoins disponibles, à savoir un mode Arcade, où vous devrez marquer un maximum de points, et un mode Simulation, proposant entre autres Championnat et Time attack (avec ghost). Allez, on reparle de tout ça plus en détail le mois prochain. On attend également avec impatience les nouveaux jeux de Lankhor, parce que la Formule 1, c'est cool un temps, mais au fond, ce n'est quand même pas bien excitant sur le plan de la créativité pure...

Fishbone





La modélisation des voitures s'annonce exemplaire.

Vos ennemis vont détester la précision de nos nouveaux joysticks.



SIDEWINDER *Voler, cibler, toucher ne sera plus jamais pareil grâce aux trois nouveaux joysticks SideWinder.* ***SideWinder Force Feedback 2** : des effets retour de force encore plus réalistes ;* ***SideWinder Precision 2** : nouvelle ergonomie et sensibilité accrue ;* ***SideWinder Joystick** : qualité et contrôle de jeu en main.*









Microsoft®

www.microsoft.com/france/chezvous/accessoires

GUNLOCK

GENRE
Action Stratégie

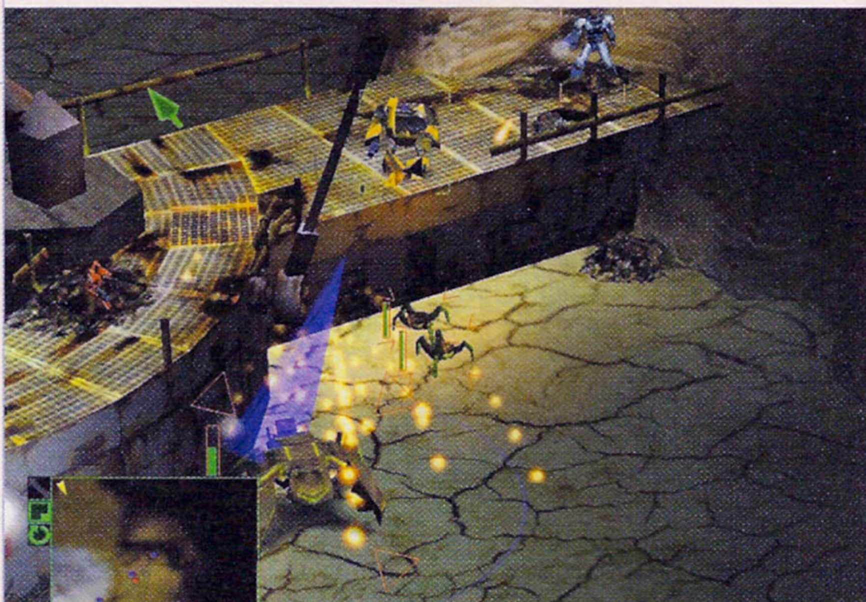
EDITEUR
Virgin Interactive

DÉVELOPPEUR
Rebellion

SORTIE PRÉVUE
Décembre 2000

On a beau ne pas être encore rentré dans le XXI[e] siècle, on déballe déjà une foule de trucs théoriques à son propos. Tenez, à la fin de ce siècle qui nous verra tous mourir (je ne parle pas des Jeanne Calment en puissance), l'homme réalise enfin qu'il est devenu dépendant des robots. Furieux, il prend l'excellente initiative de mener une guerre contre les machines, que ces dernières gagneront dans les grandes largeurs.
Du coup, il restera sur cette petite Terre quelques groupes d'hommes très résistants, qui passeront les trois-quarts de leur temps à combattre une véritable corporation de machines, celle-ci s'étant promis de ne prendre sa retraite que lorsqu'il n'y aura plus un seul représentant de l'espèce humaine en état de fonctionner.
On se glisse donc dans la peau de Gunlock, un humain bien de chez nous. Ce dernier est un guerrier pur jus, qui, protégé de sa cuirasse et armé de nombreux engins de destruction allant du simple pisto-laser à la mine anti-personnel, n'aura pour but dans sa vie que de réduire à l'état d'épaves les nombreuses machines envoyées par la « corporation », usine d'État à robots.
Pour l'aider dans la progression des quinze niveaux qui composent le jeu, Gunlock aura sous ses ordres trois robots, partenaires d'infortune allant du plus puissant au plus rapide, qui auront chacun leurs spécificités techniques.
On se retrouve donc à évoluer dans une sorte de décharge géante, dans laquelle sont parsemés débris, épaves, bidons explosifs, et futurs ex-robots de combat.
En matière de moteur, on risque d'être gâtés puisqu'il ressemble un peu à celui qu'on a eu l'occasion de voir tourner sur Darkstone.
Ainsi, dans le feu de l'action, on peut zoomer, tourner autour de la scène, ou encore straffer l'écran dans toutes les directions. De plus, Gunlock offre une gestion de la lumière assez intéressante, puisqu'elle exploite autant l'éclairage dynamique des zones que la gestion des particules, notamment lors des explosions, qui risquent d'être nombreuses. Côté résolution de l'ensemble, ça s'annonce assez intéressant, surtout lorsqu'on voit ce que ça donne, au niveau gestion des ombres et des textures.

Pete **Boule**



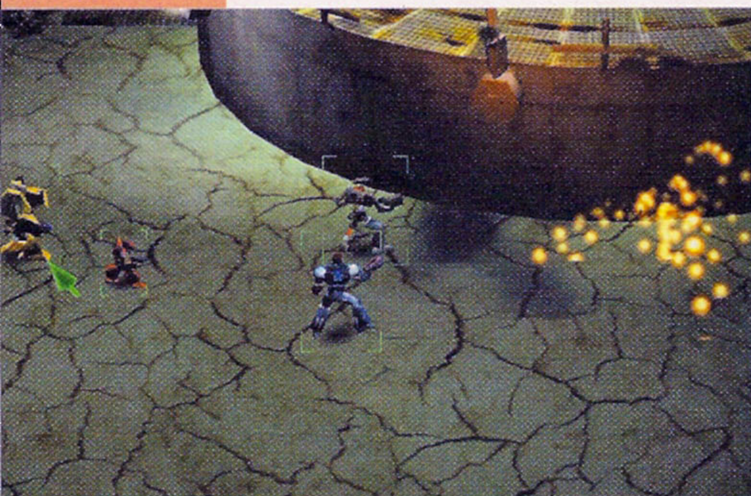
Les combats géreront entièrement les trois dimensions. Cette fois-ci, il sera possible de se faire tirer dessus par des ennemis placés en contrebas.

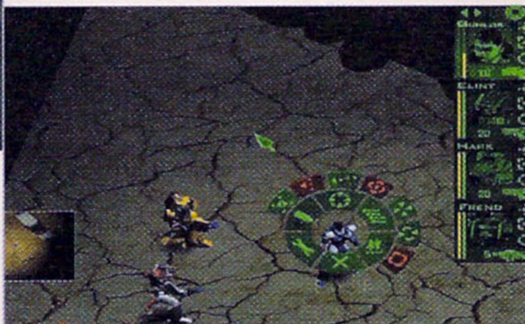




Évidemment, chacun des personnages aura son propre inventaire.





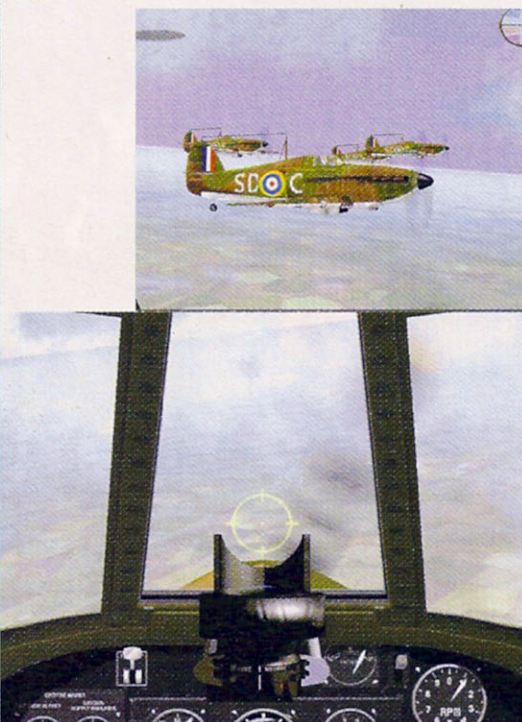


L'interface permettra de donner les ordres directement au moyen de la souris.



LA BATAILLE D'ANGLETERRE

Les développeurs de Flying Corps et Mig Alley reprennent du service. Spécialisés dans les simulateurs historiques pointus, les rosbifs de Rowan Software sont en train de nous concocter La Bataille d'Angleterre. Serait-ce un jeu à la gloire de Guillaume le Conquérant ? Hmmm ? Vous rigolez... les Britons sont pas du genre à ressasser les souvenirs de leurs échecs cuisants du passé. Ils préfèrent se gargariser sur cet épisode de la Seconde Guerre mondiale, où les pilotes de la RAF ont pu résister aux raids aériens perpétrés par la Luftwaffe. Sacrés britiches !



GENRE
Simulation de combat aérien

EDITEUR
Empire Interactive

DÉVELOPPEUR
Rowan Software

SORTIE PRÉVUE
Décembre 2000

La particularité de La Bataille d'Angleterre, c'est qu'on pourra jouer en tant que pilote ou bien que commandant. D'ailleurs, il sera possible de rallier le camp de la Royal Air Force comme celui des méchants Allemands avec leurs casques à pointe. (Euh, non, le casque à pointe, c'était avant.) Quoi qu'il en soit, La Bataille d'Angleterre s'articulera autour d'un système de campagnes dynamiques. C'est-à-dire qu'au cours des combats, alors que vous essaierez d'éviter les tirs ennemis, des dialogues radio circulant dans les ondes rendront l'atmosphère encore plus pesante. Ben ouais, vous pouvez pas savoir comme c'est dur de voler au milieu des ondes radio. Ça freine vachement, ces trucs-là. Ou bien faut mettre de la vaseline... Mais bon, qu'importe. Ce qui va réjouir tout le monde, c'est que dans la Bataille de machin, il y aura tout plein de copains connus, et drôlement plus rigolos qu'une collection complète de Pokémons. Il y aura des Spitfire, des Hurricanes, des Junkers 88, des Dorniers 17 et même le petit dernier de la famille, le Ju87 Stuka avec sa célèbre attaque spéciale : double canon de 30 mm dans la face de ton blindage. C'est chouette, non ?
Au vu des images, on se dit que c'est pas mal ce qu'ils arrivent à faire dans les simulateurs modernes. Les campagnes du sud de l'Angleterre ont été modélisées avec un max de détails, avec notamment des nuages et des effets climatiques uuultra réalistes. Histoire aussi d'intéresser le plus grand nombre, la Bataille de polochons proposera aux pilotes en herbe un mode Arcade plus simple d'accès que le mode simulation pure et dure.
Bref, ça vole, ça fait tatatata! entre rosbeefs et boches, et ça sortira bientôt.

iansolo

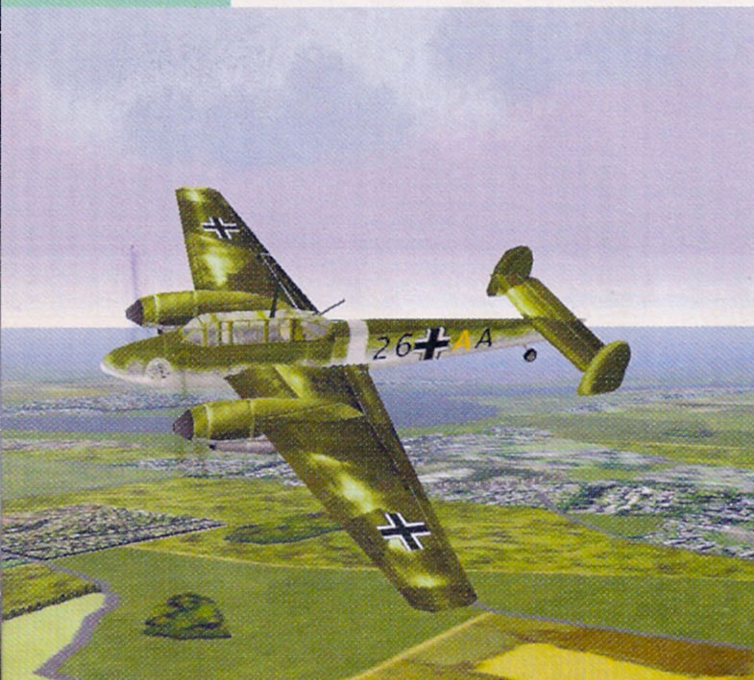














INSANE

GENRE
Course off-road

ÉDITEUR
demasters

DÉVELOPPEUR
demasters

SORTIE PRÉVUE
Fin novembre 2000

Chez Codemasters, on aime bien les voitures musclées qui rentrent au garage pleines de boue. En même temps que Colin McRae 2, ils nous préparent donc un jeu de bagnole très arcade qui devrait ravir les amateurs de défonce automobile.
Vous vous souvenez de cette fantastique chanson de Didier Barbelivien et Anaïs, sortie en 1993 : « Quitter l'autoroute ».
Le sympathique compositeur et sa compagne nous invitaient à prendre ces petites départementales toutes pourries qui font le charme de nos provinces, à laisser derrière nous la grisaille et le bitume triste des autoroutes impersonnelles. Je me disais que les gars de Codemasters auraient pu racheter les droits de ce chef-d'œuvre musical pour la bande son de Insane. Parce que justement, avec Insane, on quitte l'autoroute. Ce jeu de bagnoles se déroulera loin du bitume rassurant auquel nous sommes habitués, il sera « off-road » comme on dit là-bas, à Washington. On dégourdira donc les jantes de ses bolides tout-terrains au milieu de décors naturels différents, rappelant un peu ceux de Motocross Madness : de vastes étendues ouvertes, parsemées çà et là de reliefs abrupts sur lesquels on se pétera joyeusement les amortisseurs. La ressemblance ne devrait d'ailleurs pas s'arrêter là ; on peut même dire qu'Insane s'annonce comme une sorte de Motocross Madness à quatre roues. On retrouvera le même comportement arcade des véhicules et le même gameplay, privilégiant le fun avant tout. Au niveau des modes de jeu, les classiques du genre, comme les rallyes de porte en porte, seront bien sûr présents, mais les développeurs ont aussi emprunté quelques idées au monde des Quake-like. On pourra ainsi jouer en mode Destruction, où l'objectif sera de défoncer ses concurrents à coups de pare-chocs dans le plus pur style Deathmatch, ou encore en Capture the flag, une course au drapeau version motorisée. Même si une solide partie solo sera présente, avec une tonne de nouvelles caisses et de terrains à débloquer, Insane sera avant tout orienté réseau. Codemasters lancera d'ailleurs un service multijoueur à la sortie du jeu pour permettre aux fans d'organiser leurs orgies mécaniques sur Internet.

Ackboo

Insane, ça veut dire « aliéné », « malade mental ». Oui, c'est un jeu de 4x4.





Ça balance pas mal, ça balance...





Le mode Capture du drapeau en multijoueur nous change agréablement de la course simple.





Metal Gear Solid va donc sortir bientôt sur nos bécanes. Autant le dire tout de suite, ce jeu fait figure de bible auprès des joueurs sur consoles. C'est effectivement le premier du genre qui a fait entrer la tactique d'« infiltration » chez nos cousins.
L'action nous balance dans la peau d'un agent spécial, surentraîné à toutes les techniques de combat et d'infiltration possibles et imaginables. Oui, « infiltration » parce qu'on a pour mission d'investir une base militaire, en Alaska, pleine d'ogives nucléaires et de



Une fois repéré, c'est le shampoing au plomb garanti !

METAL GEAR SOLID



GENRE
Action Tactique

EDITEUR
Konami

DÉVELOPPEUR
Konami

SORTIE PRÉVUE
Novembre 2000

Comme si les sentinelles ne suffisaient pas ! Il faudra aussi déjouer les systèmes de surveillance.



Bien qu'il ne soit pas optimisé pour cela, le jeu pourra être joué à la première personne.



Un radar portatif permet de connaître l'emplacement de ses ennemis ou leur champ de vision. Pratique pour se protéger au cas où...



On devra communiquer avec ses supérieurs pour progresser davantage dans le jeu.



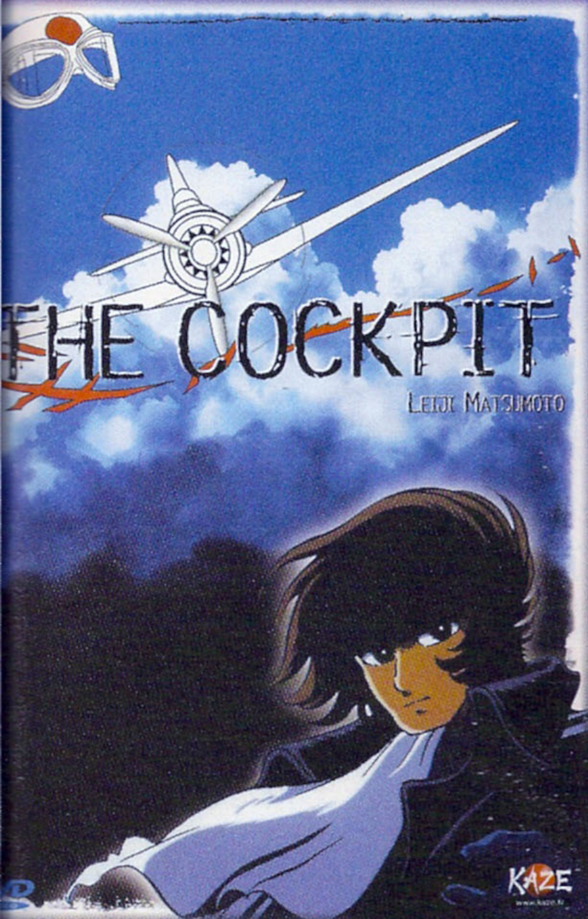
On pourra aussi tuer silencieusement : vive la strangulation !

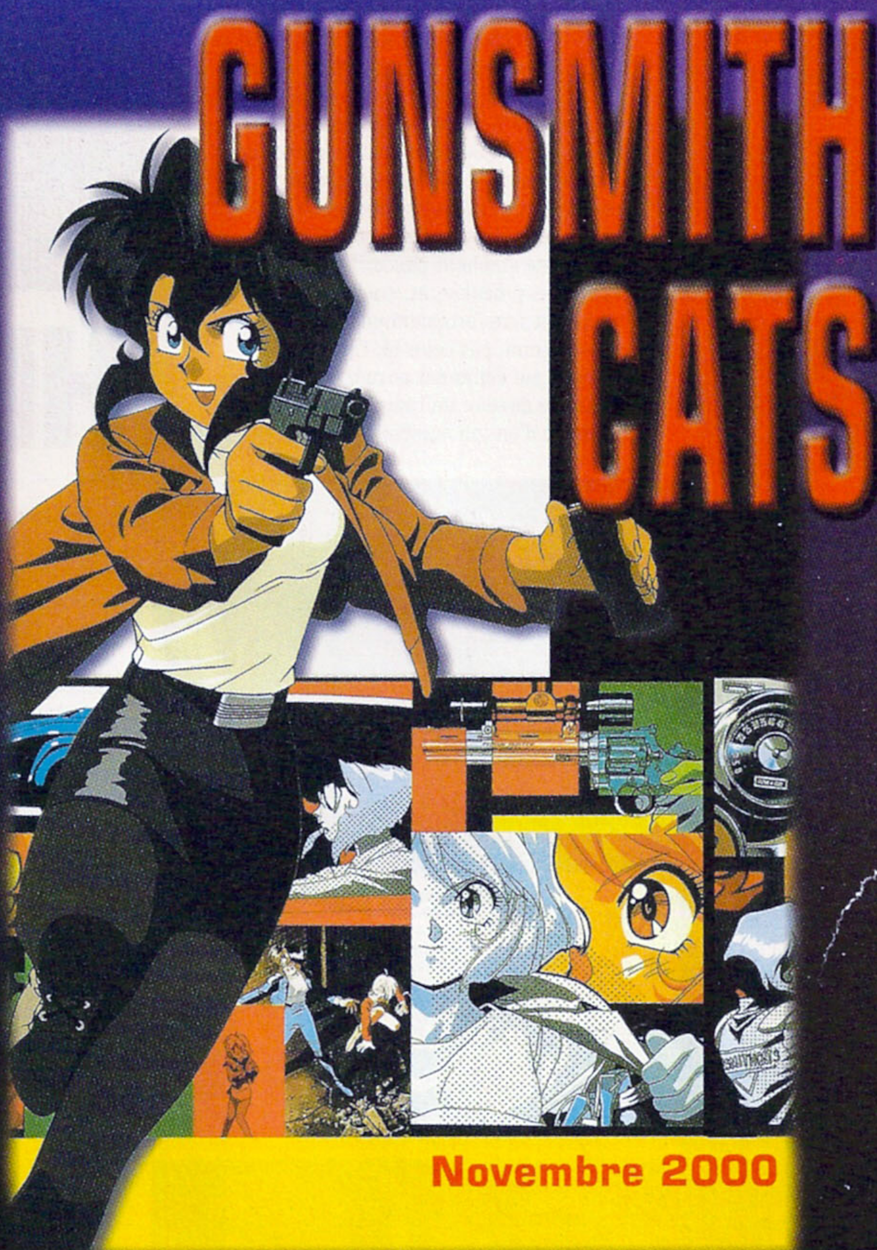




terroristes ; ces derniers ayant eu la bonne idée de vouloir s'en servir sur une capitale mondiale, dont le nom commence par la lettre W (non, il ne s'agit pas de Windhoek, capitale de la Namibie). Tout le jeu fonctionne donc sur la bonne recette du « T'es tout seul avec ton couteau, face à une bande de furieux sévèrement armés ». Cependant, le scénario prévoit quelques aides dans la progression, comme des renforts providentiels, ou encore quelques gadgets de destruction massive mis à disposition.
Bien que le jeu soit plutôt « scripté » d'une manière « cinématographique », tout s'y déroule en 3D temps réel, et on joue à la troisième personne (vue de dessus) la plupart du temps. Pour le reste, il arrive que l'on puisse mater à la première personne, surtout lorsqu'on se glisse dans un conduit, ou encore lorsqu'on veut jeter un coup d'œil dans un coin trop peuplé pour être honnête.
Puisqu'il s'agit d'infiltrer, autant annoncer tout de suite que ce jeu s'adresse à des esprits fins et sophistiqués ; les méthodes bourrines de « massacrage » en règle se solderont, dans 100 % des cas, par la mort pure et simple du héros. Tous les ennemis rencontrés seront animés par une I.A. aussi féroce que la volonté qui les poussera à localiser, puis à éliminer le joueur. Passer inaperçu face aux sentinelles et autres systèmes de détection ne sera pas une mince affaire. Histoire de donner le change, on aura droit à un mod spécial dans le même jeu, nous permettant de nous entraîner à outrance.
Oui, vraiment à outrance. Ce mod se nomme « Metal Gear Solid : Mission VR » et réunit quelque 300 missions tactiques différentes. Reste à attendre le test pour savoir si ce jeu saura convaincre les joueurs PC, surtout depuis l'incontournable Deus Ex.

Pete **Boule**


THE COCKPIT
LEIJI MATSUMOTO
KAZE


GUNSMITH CATS
Novembre 2000





L'environnement promet d'être très détaillé.

HITMAN

Tiens, quelque chose me dit que ça va sentir l'odeur âcre du salpêtre usagé… Si vous voyez ce que c'est que la poudre à canon, eh bien dites-vous que ça sent pareil, parce que c'est la même chose. Donc il va être question de détonations, d'explosions, de déflagrations, et de plein d'autres petites choses en « ions » qui peuvent rendre la vie vraiment plus difficile. Hitman sort le mois prochain, et, comme son nom l'indique, il sera fortement question de tirer son coup (non, pas celui-là, l'autre).
Pour ceux qui l'ignorent encore, Hitman nous propose de devenir un tueur anonyme estampillé d'un joli numéro 47. Ainsi, le cerveau bien lavé de toute règle de moralité, on se voit employé par une corporation, sur vingt-cinq contrats minimum, dans lesquels on devra buter quelqu'un, ou encore quelques autres. Pour ce faire, tout un attirail est alors mis à disposition, allant du « simple » pistolet à silencieux, au fusil sniper de précision extrême, en passant par le « banal » explosif semtex à détonateur télécommandé. Comme quoi, il va y avoir du sport.
Et pour que le sport soit vraiment complet, il faudra tenir compte de quelques facteurs essentiels. À commencer par l'argent, puisqu'à chacune des missions, il faudra s'équiper.
La bonne nouvelle, c'est qu'à chaque succès, on pourra gagner plus de sous pour s'équiper encore mieux. Puis, il faudra faire avec les cibles, plus ou moins défendues, les agents de sécurité, et enfin les gens normaux, qui sont tous des témoins en puissance prêts à cafter dès qu'ils perçoivent quelque chose qui va au-delà de leur entendement. Bref, il faut être discret. Tout ce beau monde est à la troisième personne, ce qui, dans un premier temps, risque d'en étonner plus d'un. Évidemment, ce sera en 3D temps réel, et, de temps en temps, des angles de caméra seront imposés dans certaines actions. Tout cela a l'air bien fait et prometteur…
Cependant (mmm, grinçages de dents et serrages de muscles fessiers en perspective), il y a certains trucs qui laissent sceptique, sur la version preview. Primo, l'interface est bien étrange. Presque trop même : on ramasse les munitions une à une, même si on en trouve un paquet dans le même coin, ou encore, pour se servir d'un objet, il faut d'abord s'en approcher, et l'avoir bien en face des yeux (alors que tous les autres jeux du monde, et j'exagère à peine, nous permettent, d'un simple clic, de nous approcher directement de l'objet, sans passer par la case mouvement, et de viser simplement l'objet). Secundo, le système de sauvegarde marche manifestement par missions (pas de sauvegarde rapide, quoi), ce qui va en énerver plus d'un, si ça reste en état.
Mais, bon, on est sûr que ces petits défauts de jeunesse vont disparaître, hein les mecs !?

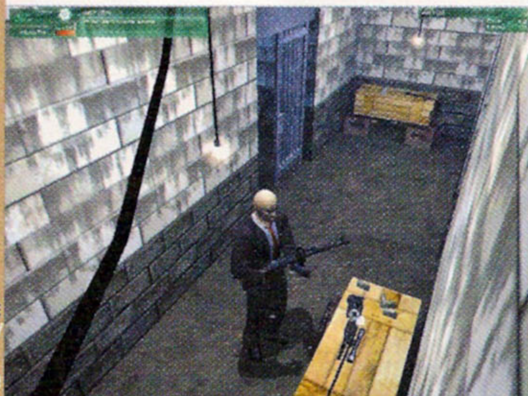
Pete Boule

GENRE
Action / Tuerie

EDITEUR
Eidos

DÉVELOPPEUR
IO Interactive

SORTIE PRÉVUE
Juste avant l'hiver



On devrait avoir une bonne panoplie de flingues à disposition. Première dans le domaine du jeu vidéo : cette fois-ci, on ne pourra pas planquer son fusil dans l'une des poches de son pantalon.



Grand moment : on peut surprendre des ennemis par derrière pour leur ouvrir la gorge à la corde à piano.





Autre première dans le jeu vidéo : on devra planquer les cadavres pour éviter de mettre la zone dans le quartier



À l'instar de Rainbow Six, on peut avancer une tête discrètement pour jeter un coup d'œil dans des allées supposées être vides.

Apprends à jouer à Magic, c'est hyper simple !



Magic: L'Assemblée, le célèbre jeu de cartes à jouer et à collectionner qui va révéler ton sens de la stratégie, lance une version hyper complète.
Tu aimes l'univers du fantastique,
tu aimes le multimédia et la compétition,
tu aimes apprendre rapidement,
alors ce produit est fait pour toi : **1 CD-Rom de démonstration**, 2 jeux prêts à l'emploi, 1 explication progressive de leur pratique et 1 livret de règles, …
Tout y est pour te mesurer immédiatement à un adversaire.



Que feras-tu après ?
Tu seras peut-être, demain, l'un des 400.000 joueurs évoluant dans "L'Organized Play Wizards of the Coast" et qui sillonnent le monde pour imposer leur maîtrise, leurs stratégies et leurs cartes…
Es-tu prêt ?

Pour tout savoir : www.wizards.com/france
Service Consommateurs : custserv-fr@wizards.com
01 43 96 35 65

MAGIC
L'Assemblée®

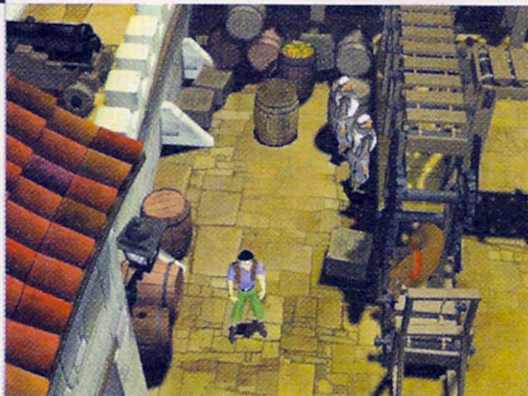




El Dorado propose une aventure humoristique qui vous promènera de l'Espagne à l'Amérique du Sud, et qui est basée sur le film pour enfants, né de Dreamworks : « The Road to El Dorado ».
Le moteur n'est pas inconnu. Eh oui, on dirait bien celui de De Sang Froid, et apparemment il présente les mêmes petits problèmes de gameplay : les collisions paraissent toujours aussi mal gérées, et le passage des portes semble aussi peu évident que par le passé.
Le graphisme, en revanche, a subi un lifting pour que l'ambiance change radicalement :



Si l'intégration des personnages 3D ne semble pas très réussie, le graphisme, lui, apparaît superbe.



Les passages délicats de l'histoire consisteront souvent à essayer de se cacher pour atteindre des carottes de toutes sortes, gardées par des armoires à glace.

GENRE
Aventure

EDITEUR
Ubi Soft

DÉVELOPPEUR
Revolution Software

SORTIE PRÉVUE
Novembre 2000

LA ROUTE D'EL DORADO



les espaces sont ouverts, et on se balade dans des paysages pleins de lumière. La chasse aux trésors s'annonce haute en couleur. On espère seulement que d'ici la sortie, les développeurs auront retravaillé le gameplay, car y en a un peu marre d'être obligé de taper sur son clavier en essayant d'éviter de se manger les murs quand on court. Dans tous les cas, on aura droit à une aventure rigolote qui nous entraînera dans un monde unique.

Kika







Les deux héros de l'aventure : vous passerez régulièrement de l'un à l'autre pour essayer de résoudre les problèmes rencontrés en cours de route.

Far Gate (anciennement The Rift) s'inspire de Homeworld et propose de s'ébattre dans un univers spatial où des combats tactiques se mêleront à l'exploitation de l'environnement proche. Quand on parle d'inspiration, c'est vraiment pour éviter les mots qui fâchent car on se demande vraiment qui, de l'équipe de Homeworld ou de celle de Far Gate, a regardé par-dessus l'épaule de son petit camarade. Dans ce jeu, vous développerez des mines pour récupérer des ressources destinées à créer de nouvelles unités, histoire d'affronter les deux autres races qui désirent conquérir votre espace. Vous aurez à votre disposition un peu plus de soixante-dix vaisseaux, que vous dirigerez aussi bien en solo que groupés, grâce à une interface de gestion superposable à l'écran de jeu.

Le graphisme et le moteur, comparés à ceux de Homeworld premier du nom, semblent appartenir au passé, et la sortie de Cataclysm enfonce le clou. On nous promet un moteur physique de qualité prenant en compte inertie, moment angulaire et masse, ce qui devrait influencer la moindre de vos actions. Il n'est pas évident du tout que la vingtaine de missions disponibles, épaulées par un éditeur de niveaux, feront passer la pilule. À voir de plus près lors du test.

Kika

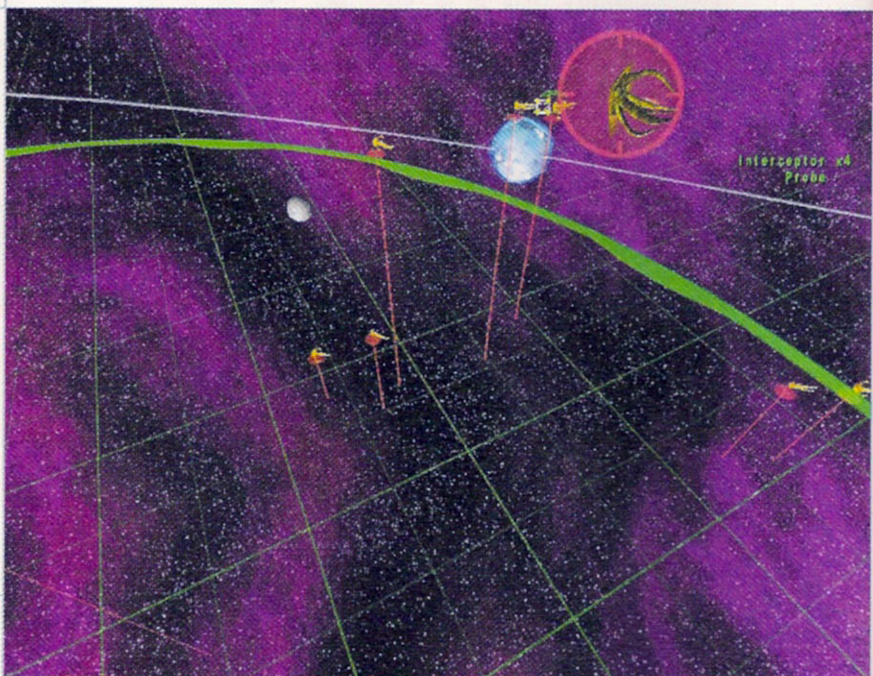
FARGATE

GENRE
Stratégie

ÉDITEUR
microïds

DÉVELOPPEUR
Super X Studio

SORTIE PRÉVUE
Novembre 2000





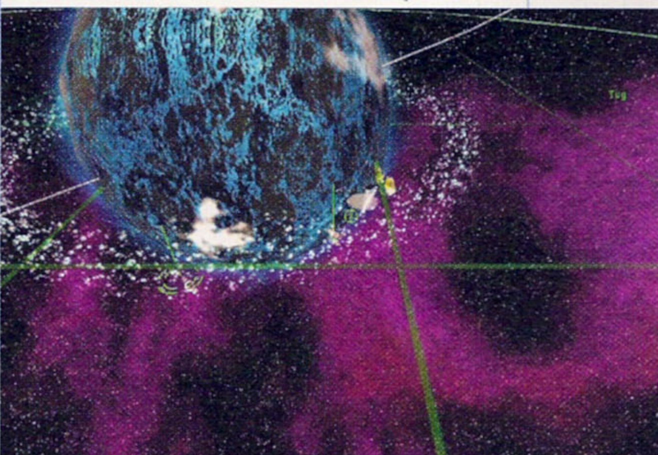
La distance ne vous empêchera pas d'avoir un descriptif détaillé des appareils : il suffira de sélectionner celui qui vous intéresse le plus, pour le voir apparaître en gros plan.







L'interface détaillée vous permettra d'intervenir rapidement et de connaître en temps réel l'état de vos troupes.



L'univers ne sera pas un immense espace vide peuplé d'astéroïdes : vous rencontrerez de nombreuses planètes tournant autour de multiples soleils, ainsi que bien d'autres objets stellaires.





a alors ! Tomb Raider V (prononcez cinq et non pas « vé ») est prévu pour Noël prochain. Pourtant, Lara Croft devait bien mourir dans le quatrième volet de ses aventures. Genre « Aaaaah ! Je me prends une pyramide sur la gu... ».
Le retour de Lara Croft tiendrait-il de la vulgaire résurrection, ou plutôt du come back zombièsque, façon Jason dans « Vendredi 13, volet 14 » ?... Non, ce dernier point n'est pas possible. D'après nos informations, aucun niveau n'est prévu dans le coin de Silver Lake, et la résurrection est une fausse piste, puisque déjà expérimentée par Jésus. En attendant, puisqu'il n'en reste que des souvenirs, autant mettre de ses anciennes connaissances autour. Aussi, tous les copains d'enfance, d'adolescence et d'adultère de Lara se sont-ils donné rendez-vous autour d'une sépulture pleine de vide, car, ne l'oublions pas, nous n'avons toujours pas retrouvé le corps de la jeune fille (actuellement, Mulder et Scully sont sur la piste de six surfeurs californiens à bord d'un monospace volé). Parce qu'avant de revoir Lara en chair et en nosse, il faudra se contenter de la voir vivre à travers les souvenirs de toute cette petite bande. C'est exactement ce qu'il va se passer. Ainsi, à travers les yeux mouillés de Jean-Yves, Winston et Père Dunstan, un prêtre catholique irlandais, et entre deux scènes cinématiques signées Ex Machina, on se tape quelques retours en images dans le passé de la chère disparue. C'est donc ici que le joueur intervient. Tour à tour, on se verra propulsé dans des époques différentes de la vie de Lara, suggérant par là même un nouveau style de jeu. On aura donc droit, par exemple, à tout un niveau de Lara à 16 ans, durant lequel on devra se mettre en quatre pour neutraliser, sans armes, tous les ennemis que l'on croisera. Ce chapitre sera fortement teinté « Club des cinq » (Enid Blyton, Bibliothèque rose). D'autres chapitres, en revanche, feront appel à des procédés plus « classiques », comme ceux qui nous feront voyager à Rome, ou ceux qui nous plongeront dans une base de sous-marins-russes-nucléaires-très-rouillés, façon « X-files »; tandis que les derniers exigeront une grande discrétion dans des niveaux high-tech, blindés d'électronique de surveillance, de vigiles zélés, et habillant Lara à la sauce Matrix. Pour les petits plus, on nous promet une meilleure I.A., des niveaux encore plus rigolos (bon, OK, Tomb Raider III n'était pas rigolo du tout), des gadgets du genre « fusil à grappin », et une multitude de nouvelles positions et de nouveaux mouvements que Lara pourra adopter. Enfin, puisqu'il s'agit très ouvertement du dernier volet des aventures de Lara sous cette forme, un éditeur de niveaux sera livré avec l'ensemble, ce qui nous donnera encore plein de bonnes occasions d'essayer de supprimer Lara de la surface de la Terre.

Pete Boule

TOMB RAIDER V

GENRE
Tomb Raider

ÉDITEUR
Eidos Interactive

DÉVELOPPEUR
Core Design

SORTIE PRÉVUE
Nouël 2000 !



Grand rêve : tomber nez à nez avec une vraie Lara dans cette tenue, et être armé d'une simple paire de ciseaux pour la déballer...



L'I.A. du jeu pourra enfin nous permettre de surprendre des ennemis par derrière.



Toutes les légendes ont une jeunesse.

Vous trouverez, dans cette rubrique, tous les périphériques, accessoires et gadgets high-tech pour PC qui ont retenu notre attention ce mois-ci.

Quoi de Neuf



MagicXpress USB Modem

Ce modem USB 56k ne coûte pas cher, il s'installe en 8 secondes chrono et a le bon goût de ne pas prendre trop de place sur le bureau grâce à son format réduit (il a la taille d'un petit rasoir électrique). Il sait passer automatiquement de la norme K56flex au V90, et réussit à se connecter à des vitesses très correctes (rarement mois de 49 000 bauds) sur la plupart des providers. Bref, aucun reproche à faire pour ce modem au rapport « qualité/prix/prise de tête à l'installation » imbattable.

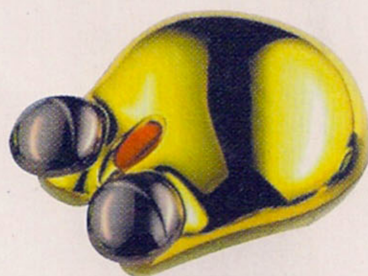
Constructeur : Advance
Site Web : www.suza-fr.com.
Prix : environ 350 F seul.

Volant 360 Modena Pro

Plus de 600 balles pour un volant sans retour de force, ça peut paraître un peu cher. Rassurez-vous : la qualité de ce nouveau produit Thrustmaster fait bien vite oublier l'absence de Force Feedback. Le volant est très bien étudié, recouvert d'un grip qui permet une excellente prise en main. Sa tension est réglée au millipoil et les pédales qui accompagnent le tout sont très résistantes, ce qui permet de doser plus facilement ses accélérations sur des jeux comme Grand Prix Legends. Sur l'engin, on trouve deux boutons, deux chapeaux directionnels (très pratique pour regarder à droite ou à gauche lors des courses), quatre leviers papillon derrière le volant, et un levier de vitesse sur le côté. Pour couronner le tout, l'installation du volant, que ce soit au niveau logiciel (drivers, soft de programmation des boutons...) ou matériel (on fixe la bête au bureau grâce à un système de vis et de leviers relativement pratique) se fait sans peine.
Ce 360 Modena Pro est le meilleur volant sans retour de force qu'on puisse trouver actuellement. Évidemment, cela se reflète sur le prix.

Constructeur : Thrustmaster
Site Web : www.thrustmaster.com
Prix : environ 650 F.





Techno Mouse et Frog Mouse

Avant, porter une cravate Mickey ou une chemise aux couleurs vives suffisait pour exprimer sa rébellion contre le système et la hiérarchie. Mais avec les start up chébran d'aujourd'hui, affirmer sa différence, son indépendance d'esprit, c'est devenu difficile. Chez nous, à la Cogip, on a trouvé la combine ultime : on achète nos souris sur www.mouserevolution.com. Ces produits de haute technologie intègrent les toutes dernières avancées en matière de déplacement de curseur, comme une résolution de 400 dpi et sur certains modèles une ingénieuse molette utilisée pour parcourir rapidement un rapport comptable ou un dossier client. Bien sûr, ces souris sont de mauvais goût : elles sont ultra-laides, elles coûtent la peau du cul, mais ça nous donne grave la gniak de voir ça sur nos bureaux, ça nous booste tous les matins pour qu'on donne le meilleur de nous-mêmes.

Constructeur : DB Group
Site Web : www.mouserevolution.com
Prix : environ 300 F (plus frais de port).







Top Gun Fox 2 et Fox 2 Pro

Oh, un joystick Thrustmaster, ça fait bien deux ans qu'on n'avait pas vu ça. Rachetée depuis par Guillemot, la marque américaine spécialiste des manches à balai hauts de gamme nous revient avec deux produits très grand public. Le plus intéressant du lot est sans conteste le Top Gun Fox 2 Pro. On retrouve l'ergonomie et la finition auxquelles la marque nous a habitués dans le passé, avec cette fois-ci un prix très abordable. Ce manche dispose d'un axe de torsion, d'une manette des gaz, d'un chapeau à huit directions et de sept boutons. Testé sur Crimson Skies, la bête s'est révélée très agréable à l'usage, avec une prise en main excellente et des contrôles précis. Les anciens possesseurs de joysticks de la marque seront heureux d'apprendre que Thrustmaster utilise désormais des potentiomètres digitaux qui, contrairement aux anciens potentiomètres, ne demandent plus à être graissés ou remplacés tous les six mois. Autre nouveauté bien venue : la tension du manche est désormais réglable grâce à une molette se situant sous l'engin. La version light du Fox 2 Pro - le Fox 2 tout court - est moins intéressante. Certes, le produit n'est pas cher, mais il lui manque le chapeau directionnel et la manette des gaz, ce qui limite beaucoup son usage. Notez que d'ici la fin de l'année devrait sortir le manche « spécial friqués » de la marque : le F22. Si vous êtes un fan de simulateurs de vol complexes genre Falcon 4 et que vous êtes blindé de pognon, attendez donc la sortie de ce produit qui s'annonce comme la Rolls des sticks.

Constructeur : Thrustmaster
Site Web : www.thrustmaster.com
Prix : Fox 2 : environ 170 F ;
Fox 2 Pro : environ 350 F.



Webcam CCD

*** bogosse_joy has joined #drague_fr
<bogosse_joy> b'soir tout le monde
<kikounette> salut bogosse !!! :)))))
<bogosse_joy> kikounette asv ?
<kikounette> 19/f/levallois
<bogosse_joy> ça te dit un cuseeme ?
<kikounette> non j'ai pas de webcam !! :(((((
<bogosse_joy> ahaha t'es trop une pauvre fille, t'as pas de webcam alors qu'Advance propose un modèle pour moins de 400 francs qui s'installe en un clin d'œil, avec une résolution de 640x480 et une tripotée de logiciels pour l'utiliser. D'ailleurs, c'est celle qu'utilisent les chippendales de www.joystick.fr pour la joycam. Vraiment, tu fais tiep. Allez, je me casse de ce channel de bouseux.
*** bogosse_joy has quit #drague_fr

Constructeur : Advance
Site Web : www.suza-fr.com
Prix : environ 350 F.

Crystal Gamepad

Vu le nombre affolant de gamepads USB qui envahissent le marché pour cette rentrée, pourquoi celui-là, me direz-vous ? Tout simplement parce qu'il est l'un des plus agréables à utiliser. Il reprend la forme générale des gamepads PlayStation Dual Shock, les vibrations en moins. On se retrouve donc avec une croix de direction très bien étudiée, huit boutons (dont quatre sur la tranche) et deux mini-sticks analogiques particulièrement utiles pour les jeux demandant de la précision. Outre son excellente prise en main et sa finition impeccable, ce Crystal Gamepad présente l'avantage d'être conçu spécialement pour les émulateurs PlayStation. C'est d'ailleurs ce gamepad que Bleem! recommande d'utiliser.

Constructeur : Topmax
Site Web : www.bleemfrance.com
Prix : environ 200 F.



Logitech, portrait de famille

UNE FOIS N'EST PAS COUTUME, JE VAIS VOUS PARLER DE TOUS LES PÉRIPHÉRIQUES LOGITECH D'UN COUP. VU LEUR NOMBRE, C'EST LE SEUL MOYEN DE PRÉSENTER TOUT LE MONDE SANS Y PASSER QUATRE NUMÉROS. DANS LE LOT, IL Y A DU TRÈS BON, DU MOYEN, DU BOF, DU HAHAHAHA, ET DU À MORT. SI. HOP, C'EST PARTI.



My first wheel

Autant commencer par ce qui fait mal. Les deux nouveaux volants de Logitech, les WingMan Formula GP (port jeu classique) et Formula Force GP (force feedback, comme son nom l'indique, et USB) sont des ratages de première classe. Certainement les pires volants pour PC depuis, oula, longtemps : feeling 100 % plastique PlaySkool raté, grip lamentable, pédalier trop mou avec un débattement trop faible pour doser accélérations et freinages, et pour finir, forces mal dosées et mal rendues pour le Formula Force. Donc poubelle. Surtout à environ 500 francs pour le modèle de base et 800 francs pour le Force Feedback. Alors que Microsoft et Guillemot améliorent leurs modèles, Logitech fait un tout droit dans le mur.

Le joystick, un si bel objet

Enfin du bon, voire du très bon : le WingMan Force 3D. Un joystick à retour de force de taille « normale » à environ 550 francs. Le design est superbe, la construction à des années-lumière de celle des volants (donc excellente), la prise en main impeccable, et les sensations dans des jeux comme Crimson Skies pas mal du tout, vu le prix. Il est USB, dispose de sept boutons programmables, d'une fonction de blocage du manche pour ceux qui n'aiment pas le twist, et d'un chapeau chinois.
Même réussite pour les nouveaux gamepads, avec le WingMan Rumble Pad (environ 300 francs ; USB) et le WingMan Precision Gamepad (environ 100 francs ; port jeu classique). Le premier est calqué sur le modèle pour PlayStation (celui avec les deux sticks analogiques et vibrations) avec un curseur d'accélération sur la tranche en plus. Il dispose de neuf boutons programmables, et la prise en main est très bonne. La croix de direction est enfin droite ! L'autre modèle est basique mais remplit bien sa tâche.



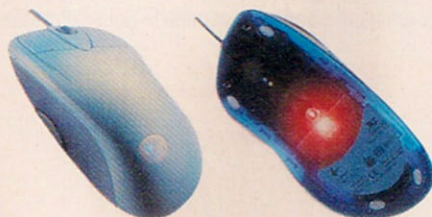


Bataille de casseroles

Les enceintes maintenant... Hahahah, les enceintes... Comment vous dire ça ? Elles sont simplement toutes à éviter d'urgence. Je vous explique ça dans l'ordre. Les SoundMan S-4, petites enceintes stéréo à 200 francs, sonnent comme le téléphone de ma grand-mère. Inutile d'acheter ça, sauf si c'est pour remplacer le buzzer de votre PC. Le kit SoundMan S-20 (environ 430 francs) est composé de deux satellites et d'un caisson de basses. Enfin un truc rond censé faire « boom ». Ça fait plutôt « clonk ». Ça souffle, ça sature… À oublier. Dommage, le concept de la télécommande SoundTouch (bouton marche/arrêt, volume et prise casque déportés), tout comme le design, sont excellents. Enfin le kit 4.1 SR-30 (environ 700 francs) est un peu meilleur, équipé également de la commande SoundTouch. Mais rien de renversant.
Altec Lansing, Labtec et autres proposent des ensembles, aux prix comparables et avec un son bien meilleur.

Speedy Gonzales, arriba !

Le métier de base de Logitech, ça reste les souris normalement, et pour une fois ils le prouvent. La nouvelle Wheel Mouse (environ 200 francs) enterre une bonne partie de la concurrence. Simple et jolie, cette souris optique glisse très bien (mieux que les Microsoft), dispose d'une excellente prise en main et d'une roulette agréable. Un must dans le genre. Seul problème : le driver et son immonde WebWheel, un soft censé accélérer votre navigation sur Internet. En plus, ce driver empêchera l'utilisation de la roulette avec la plupart des jeux. Mais la solution existe : installer les drivers Microsoft ! Eh oui... En revanche, inutile d'investir dans les souris iFeel « force feedback » nommées iFeel MouseMan (environ 450 francs) et iFeel Mouse (environ 350 francs). Leurs vibrations sont agaçantes dans le meilleur des cas. Que quelqu'un leur dise de laissez tomber l'idée, pitié !



Le tOp de LA RéDaC'

RÉSEAU

ASHERON'S CALL
TURBINE

HALF-LIFE COUNTER-STRIKE & MODS
INDÉPENDANTS

QUAKE 3 & MODS
ID SOFTWARE

ROGUE SPEAR : URBAN OP
RED STORM

ULTIMA RENAISSANCE
ORIGIN

UNREAL TOURNAMENT
EPIC



STRATÉGIE

AGE OF KINGS
MICROSOFT

BATTLEZONE 2
PANDEMIC STUDIOS

CATACLYSM
RELIC

CIVILIZATION : CALL TO POWER
ACTIVISION



GROUND CONTROL
MASSIVE ENTERTAINMENT

HEROES 3
NEW WORLD

IMPERIUM GALACTICA
DIGITAL INTERACTIVE

RAILROAD TYCOON II
TOP POP SOFTWARE

SHOGUN TOTAL WAR
CREATIVE ASSEMBLY

SIMULATION



COMANCHE HOKUM
RAZORWORKS

FLIGHT SIMULATOR 2000
MICROSOFT

FLY !
TERMINAL REALITY

GRAND PRIX LEGENDS
PAPYRUS

NFS PORSCHE CHALLENGE
ELECTRONIC ARTS

RALLY CHAMPIONSHIP 2000
MAGNETIC FIELDS

SUPERBIKE 2000
MILESTONE

THIEF 2
LOOKING GLASS

X-WING ALLIANCE
TOTALY GAMES

JEUX DE RÔLE

BALDUR'S GATE 2
BIOWARE/BLACK ISLE

FALLOUT 2
INTERPLAY

MIGHT & MAGIC 7
NEW WORLD

PLANESCAPE TORMENT
BLACK ISLE

ULTIMA IX
ORIGIN

ARCADE/ACTION

CRIMSON SKIES
ZIPPER INTERACTIVE

DEUS EX
ION STORM

DRAKAN
SURREAL

ELITE FORCE
RAVEN SOFTWARE

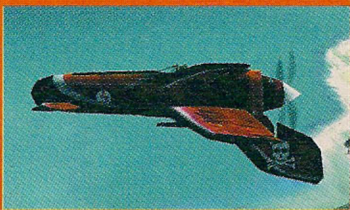
FIFA 2000
EA SPORTS

HALF-LIFE
VALVE

MIDTOWN MADNESS 2
ANGEL

STARLANCER
WARTHOG / DIGITAL ANVIL

SUPREME SNOWBOARDING
HOUSEMARQUE



AVENTURE

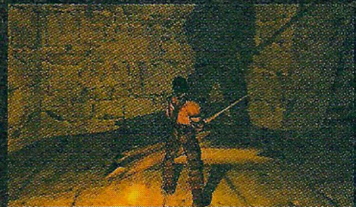
NOCTURNE
TERMINAL REALITY/GOD

THE LONGUEST JOURNEY
FUNCOM

THE NOMAD SOUL
QUANTIC DREAMS



LES JEUX QU'ON ATTEND



ARCANUM
JEU DE RÔLE
TROÏKA GAMES

BATTLE REALMS
STRATÉGIE
LIQUID ENTERTAINMENT

DUNGEON SIEGE
TACTIQUE
GAZ POWERED GAMES

MORROWIND
JEU DE RÔLE
BETHESDA

NO ONE LIVES FOREVER
SHOOT
MONOLITH

PROJECT IGI
INFILTRATION
CORE DESIGN

SEVERANCE
ACTION/JDR
REBEL ACT

Les icones, c'est rudement sympa. Pas besoin d'explications, on comprend d'un simple coup d'oeil et... Bon d'accord, on vous explique à quoi ils correspondent, les icones.

LA MODE D'EMPLOI DE LE JOYSTICK EN FRANÇAIS



Exploite les cartes 3D gérant Direct 3D (Direct 3D 3dfx, Direct 3D PowerVR, ATI Rage Pro, Riva 128, Rendition Verité 2x00, Intel 740, Permedia 2, S3 Virge)



Exploite spécifiquement les cartes à base de 3dfx (Glide)



Exploite les cartes 3D gérant OpenGL (3dfx, PowerVR, ATI Rage Pro, Riva 128, Permedia 2)



Jeu majeur et indispensable



Démo ou patch présents sur le CD-Rom



Au secours ! Nécessite une trop grosse configuration













ACTION POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM









Des pirates, des dirigeables et des petites pépées : voilà le cocktail explosif du dernier jeu d'action de Microsoft.



Oulah les gars ! Comment que j'emballe trop les gonzesses depuis que je joue à Crimson Skies. Faut dire qu'avec mon nouveau look à la Eroll Flynn, mon écharpe en soie blanche et un appart confortable à bord de mon zeppelin perso, les petites loutes tombent comme des mouches. Et y a pas qu'elles qui tombent comme des mouches. Mes adversaires aussi. Sans vouloir me vanter, il fait pas bon passer dans l'axe de mon collimateur quand je suis de sortie pour une partie de dogfight. Parce qu'il faut que je vous dise, je m'appelle Nathan Zachary et je suis le nouveau Robin des Bois des airs. Quoi ? Comment ça un pirate ? Faut pas écouter ce qu'ils disent aux actualités. Que de l'intox ! En cette année 1937, les choses sont un peu confuses par ici. Entre les bolcheviques qui menacent d'envahir le Pacifique, les Anglais installés à Hawaï, et toutes ces factions qui se disputent le gâteau dans le coin, rien n'est très clair. Avec mon équipage, les Fortune Hunters, on a choisi de défendre la justice et l'honneur. Ouaip ! on est des gens bien. Évidemment, si on ramasse un beau butin au passage, ehhrr ! on va pas laisser filer.



Crimson SKIES

Des fois que ça finisse entre des mains malintentionnées, hein. Et puis vous savez, le Pandora fait quand même ses quatre millions de mètres cubes de gaz. J'aimerais bien vous y voir quand il s'agit de faire le plein ! »



95	direct 3D	AGP	SideWinder Force Feedback Pro	MULTIJOUEURS	
				Réseau local	8
				Modem direct	OUI
				Internet serveur	WWW.ZONE.COM
				Internet IP	OUI

Jouable sur P II 450, 128 Mo Ram, 350 Mo disque dur, carte 3D 32 Mo Éditeur Microsoft Développeur Zipper États-Unis Texte et voix VF

Vive les univers parallèles !

L'univers de Crimson Skies est trop bien. Je sais, je suis super bon public pour ce genre de truc. Mais arriver à caser dans le même monde le look Hollywood des années 30, des zeppelins, des pirates, et arriver à rendre tout ça cohérent, c'est du beau boulot. Rien d'étonnant, en fait, puisque Crimson Skies est l'adaptation du nouveau jeu de plateau de FASA (voir encadré). À l'arrivée, on se retrouve avec un univers très riche, épaulé par des tonnes de nouvelles.
C'est aussi un clin d'œil à la S-F des années 20. Cette S-F où on se représentait le XXI[e] siècle comme des villes gigantesques où tout le monde se déplacerait en autogyre. L'an 2000, on y est, et toujours pas de voitures volantes dans le ciel. Alors, heureusement que l'on peut compter sur Zipper Interactive et

Microsoft. Dans Crimson Skies, hop ! c'est les années 30 mais je me balade entre les gratte-ciel de Manhattan où c'est bourré de dirigeables et de coucous rigolos qui volètent ici et là. C'est trop cool.
Crimson Skies prend donc place dans un monde parallèle où l'histoire des États-Unis aurait connu un cours différent. La crise de 29 et la prohibition ont mené à l'éclatement du pays en plein d'états rebelles. Le réseau autoroutier et l'automobile n'ont pas connu l'essor qu'on connaît, et du coup, le commerce et les échanges se font par voie des airs. L'armée aussi a fait sécession, et des milices se vendant aux plus offrant trafiquent aux quatre coins du pays. C'est l'ère des pirates des airs. Rackham le Rouge et Albator peuvent aller se rhabiller : une tête de mort sur un dirigeable, c'est encore plus la classe.
La bio de Nathan Zachary est aussi fournie que le background historique. Notre héros a appris les rudiments du pilotage pendant la guerre en Europe avec Rickenbacker himself. Après un détour par la Russie pour défendre la cause des moujiks, puis par Oxford pour décrocher un diplôme de droit, notre Zachary revient à New York où il casse la baraque en jouant en bourse. Je sais, on dirait un peu le générique de « Amicalement vôtre ». Et c'est exactement ça. Notre Eroll Flynn mâtiné de Howard Hugues se fait pourtant chier grave sur son tas de pognon. Et quand le marché s'effondre, il décide de tout plaquer pour aller sauver la veuve et l'orphelin. Autant dire que vous allez pas être dépaysé. Parce que sauver le monde, ça vous connaît. Vous faites ça tous les jours.

Du plateau au CD

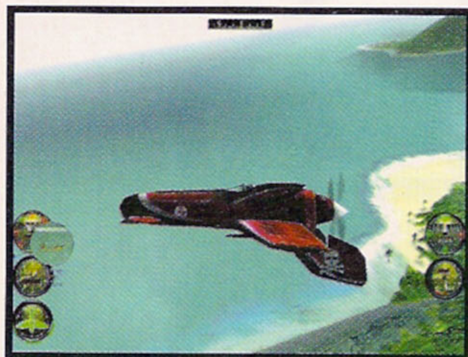
Avant d'atterrir sur un CD, certains produits sortent d'abord sous forme de jeux de plateau. On se souvient de l'excellent Car Wars qui nous avait donné le non moins excellent Interstate'76. Pour Crimson Skies, que l'on doit à FASA (Mechwarrior), la conception du jeu de plateau et du jeu vidéo s'est faite quasiment en même temps. Ce qui fait que les deux déclinaisons sortent en même temps. L'avantage d'une telle pratique est que l'univers de référence est généralement bien balèze, avec des tonnes d'histoires et de scénarios parallèles. Si vous voulez jetez un œil au jeu de plateau, aux Spicy Air Tales et autres Warrior of the Air, ça se passe à cette adresse : http://www.crimsonskies.com/. Vous en apprendrez plus sur les adversaires rencontrés lors des missions de CS.



Dans le Paintshop, on pourra customiser la déco de son coucou.

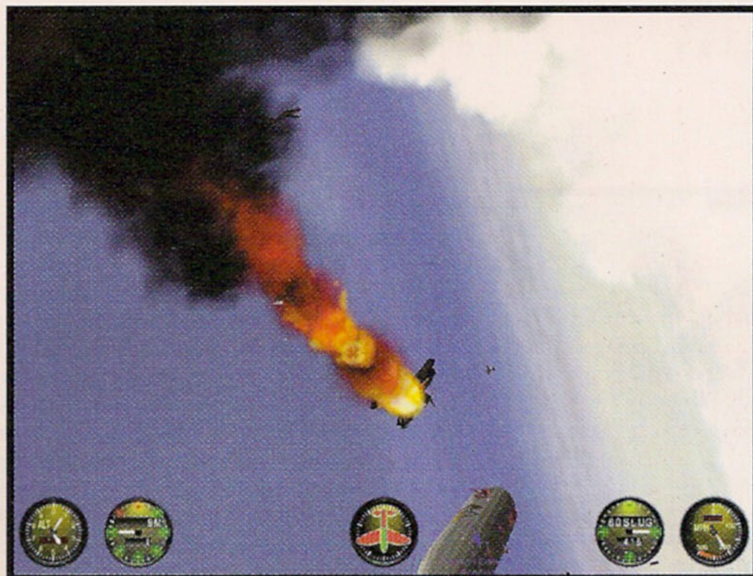
Le spectacle total

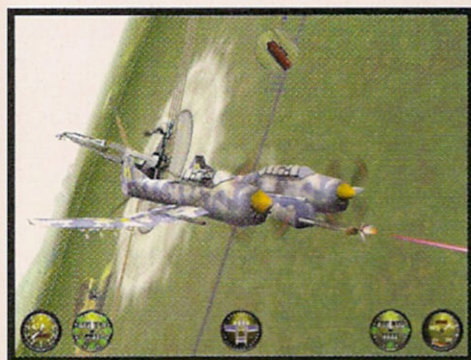
En jouant à la bêta cet été, on se doutait que Crimson Skies allait être un chouette soft. Mais c'est en voyant le produit fini, avec toutes les fioritures, qu'on se régale vraiment. Tout a été peaufiné dans les moindre détails pour nous mettre dans l'ambiance. Après un install sans problème (entre 300 et 600 Mo de place disque, suivant les options), c'est parti pour une séquence d'intro façon documentaire d'époque. Ce flash d'actualités en noir et blanc a été calculé en images de synthèse mais les p'tits gars y ont rajouté des effets. On a l'impression de voir une vieille pellicule qui saute avec des rayures sur le celluloïd. Et je vous parle même pas de la voix du commentateur avec la diction surjouée et les craquements dans l'enregistrement. Tout au long de la campagne, on aura droit à plusieurs FMV du même style, histoire de voir l'impact sur l'opinion publique de nos exploits héroïques.
Tout l'habillage de Crimson Skies est d'aussi bonne qualité. C'est chiadé à mort. Il y a des fac-similés de documents d'époque dans tous les écrans d'interface. Jusqu'aux fausses pubs rétros dans le manuel du jeu. On sent que les développeurs se sont bien marrés. Chaque fois que l'on finit une mission, on récupère un certain nombre de trucs : des coupures de presse, des photos, des trophées... Ces éléments viennent remplir notre logbook. Ce qui fait qu'après quelques missions, on se retrouve avec un album de souvenirs bien sympa à feuilleter au coin du feu. Un autre domaine où Zipper a fait des étincelles, c'est l'ambiance sonore. Entre les musiques jazzy qui swinguent et les dialogues radio lors des missions, vos oreilles vont être gâtées. Tout ça est évidemment dynamique, les amis. C'est-à-dire que, lors d'un combat, on aura une chouette muzak juste après avoir dégommé un ennemi. Le système est pas nouveau. Ça s'appelait « I-Muse » chez Lucas Arts, et on est contents de retrouver ça dans Crimson Skies. Juste une petite remarque quand même, pour dire que la musique de l'écran principal est un peu gonflante. Mais c'est bien la seule.




Un grand luxe de détails dans les textures, même dans les recoins les plus insignifiants.


Certains appareils sont équipés de tourelles automatiques.



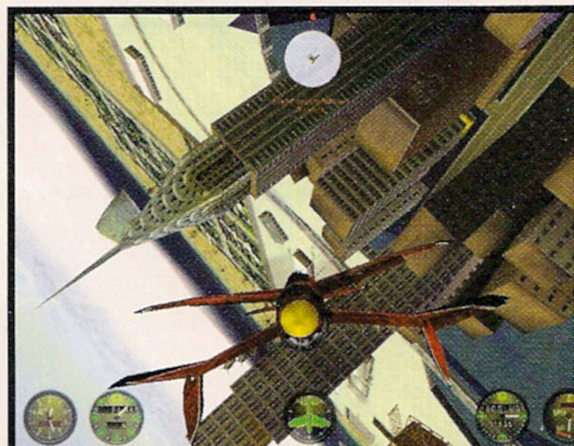






100 % action

La dernière fois que j'ai vu Fishbone jouer à un simulateur de vol, il lui a fallu près d'un heure pour finir la procédure de décollage. Avant, il avait passé une heure à lire la doc, et après, il s'est crashé dans les minutes qui ont suivi... Bon c'était un simulateur de Boeing à la con, mais tout ça pour dire - et sans vouloir froisser Moulinex - que Crimson Skies ne boxe pas dans la même catégorie que Flight Simulator. Crimson Skies est un jeu d'action, pas un simulateur de vol compliqué. Qu'on se le dise. Ici, pas de prise de tête avec les flaps, le hud ou le chauffage du train d'atterrissage. D'ailleurs, on s'en fout du train d'atterrissage : dans CS, on vient se docker dans le ventre d'un zeppelin. Zipper a simplement viré tout ce qui était contraignant dans un simulateur pour ne garder que le fun. Du coup, il ne faut pas forcément être un fan d'avions pour prendre un plaisir énorme avec Crimson. Le modèle de vol des coucous est orienté arcade, ce qui fait qu'on réussit rapidement des trucs incroyables. On se fait des passages en rase-mottes les doigts dans le nez. On enchaîne les tonneaux et les vrilles en plein doghfight. Et en voyant Casque s'éclater avec CS, on peut aussi en conclure que les passionnés de simu n'y trouveront rien à redire. On peut jouer au clavier, mais un joystick, voire un retour de force, permet de profiter au maximum du soft. On dispose d'un palonnier, de boutons pour cibler les ennemis, de deux types de tir (canons et roquettes), d'un contrôle des gaz, d'une carte, d'une touche de nitro, etc. Si vous avez un coolie hat sur votre joy, c'est carrément la fête puisque vous pourrez mater dans toutes les directions. Pas de cockpit virtuel, en revanche. Cette absence est compensée par une nouveauté : le spyglass. C'est en fait une petite loupe qui montre une vue zoomée de l'ennemi ciblé avec une indication sur son orientation. C'est tout mignon et ça s'avère très pratique en plein combat. Enfin, pour en finir avec les contrôles, mentionnons les nombreuses vues caméra. Chaque avion dispose d'une vue cockpit de toute beauté. On verra l'ombre des montants de la verrière bouger lors des manœuvres, ou des reflets passer sur la planche de bord en alu brossé. Le fait de pouvoir commuter rapidement entre une vue externe et la vue interne permet de s'adapter aux situations. On sera mieux en externe pour piloter en évitant les obstacles, nombreux dans ce jeu. La vue interne sera plus pratique pour repérer de loin un ennemi à vue.



Certains coins nécessitent un pilotage de précision.

Salon du Bourget 1937

Comment ne pas tomber sous le charme du design des appareils de Crimson Skies ? C'est un des trucs qui m'a tout de suite attiré vers ce jeu. Les onze appareils différents que vous pourrez piloter disposent tous d'un look incroyable. Heureusement que l'on a un modèle de vol de type arcade. J'ose même pas imaginer ce que serait le vrai modèle de vol de ces avions. Un fer à repasser ? Ok, j'ai rien dit. Les ailes ont des formes bizarres, les hélices sont montées à l'arrière. Et pourtant... on a l'impression qu'ils pourraient voler quand on voit les gouvernes et les volets bouger lorsqu'on tire sur le manche.


La recette de la saucisse braisée.



Bien que le modèle physique soit simplifié, chaque appareil dispose d'un comportement propre. Au fur et à mesure que vous les découvrirez, vous en viendrez même à les aimer, chacun pour leurs performances particulières. Vous vous ferez à l'inertie du Balmoral (qui dispose par ailleurs de deux tourelles et est capable d'embarquer un pacson de roquettes). Mais vous pourrez aussi bien trouver la vitesse du Bloodhawk ou l'agilité du Peacemaker plus adaptés pour tel type de mission. Au cours de vos combats, vous engrangerez de la thune qui servira ensuite à acquérir de nouveaux appareils. L'écran de customisation permettra de modifier entièrement chaque modèle. Le premier truc rigolo consistera à changer la couleur de la peinture et les insignes (jolie collection de pin up en stock). Mais surtout, il sera possible de changer des paramètres bien plus déterminants : le moteur, le blindage et les armes embarquées. Il faudra juste tenir compte de la charge maximale autorisée, ce qui n'est pas forcément évident. Tous les avions ne devront pas être achetés.
Au détour d'une mission, vous pourrez vous emparer d'un coucou en faisant un abordage (lors d'une cascade impressionnante où vous verrez votre copilote descendre d'une échelle de corde en plein vol). Ou bien même, en remportant une course, vous pourrez repartir avec le zinc que l'on vous aura confié.
Euh, ça vous dérange pas si je le garde ?
Pour servir de garage volant à tous ces drôles d'oiseaux, l'équipe de Nathan Zachary s'est emparée d'un superbe dirigeable : le Pandora. Amateurs de saucisses gonflées à l'hélium, vous allez être aux anges. Dans Crimson Skies, il y a des zeppelins à tous les coins de nuages. Le must s'avère être la procédure d'appontage. Au retour de chaque mission, il s'agira de venir accrocher votre appareil juste en dessous du Pandora. Et, ô joie, cette manœuvre de docking n'est pas automatique. Enfin, si on le souhaite, on peut s'arrimer automatiquement. Mais on peut tout aussi bien le faire en manuel. C'est pas coton. D'autant que se crasher juste après avoir réussi une mission difficile, c'est pas très malin.

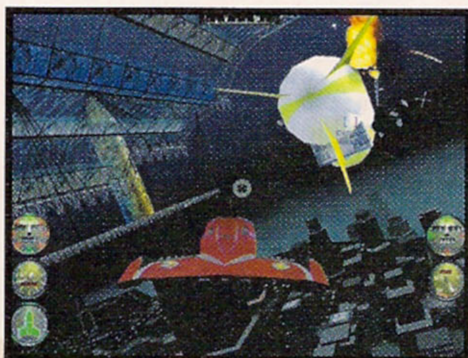
Déjà le patch

Crimson Skies n'a pas échappé à la mode de la rustine. Juste après la sortie US, Microsoft et Zipper ont mis à disposition le patch v1.01. La version qui sortira en France sera normalement patchée d'office. Attention : pour ceux qui n'ont pu résister et se sont procuré Crimson Skies par le circuit import, la version 1.0 écrase vos sauvegardes si vous lancez une partie Multi, ou si vous customisez une déco d'avion en Instant Action. Sortez patchés.

Une jouabilité d'enfer

Depuis la version bêta, Zipper a complètement chamboulé l'ordre des vingt-quatre missions de la campagne. Après avoir dû les refaire plusieurs fois (ben ouais, j'ai paumé mes sauvegardes comme tout le monde ; voir encadré sur le patch), je pensais être rapidement gavé. Ben non, le scénario, les rebondissements et l'action soutenue font que l'on éprouve toujours beaucoup de plaisir, même en les rejouant pour la troisième fois.
La campagne est parfaitement linéaire. L'argent que l'on gagne n'est pas non plus fonction de nos performances au combat (un pourcentage de tirs réussis et le nombre d'appareils abattus s'affiche en fin de mission). Ce qui fait que l'on devra revendre un appareil, si l'on veut en acheter un nouveau, pendant les toutes premières missions. Les objectifs consistent toujours plus ou moins à dégommer les chasseurs adverses. Mais le fait est que ce gameplay marche et que l'on a du mal à décrocher. Si les premières missions sont assez basiques, Crimson Skies teste au fur et à mesure de la campagne notre capacité à voler au milieu des obstacles. On commence par « dogfighter » autour d'un dirigeable en évitant d'aller s'exploser dans le ballon, puis on finit par de terribles batailles rangées entre les gratte-ciel de Manhattan et le pont de Brooklyn. Les environnements dans lesquels on évolue ne sont pas de simples toiles de fond statiques. Ils sont vraiment adaptés pour le vol en rase-mottes, et nombreuses sont les zones dangereuses qu'on se fera un devoir d'aller explorer : tunnels de train, hangars, canyons, etc.
Les séquences de cascades sont toujours bien marrantes : on ira s'accrocher à un dirigeable ennemi pour récupérer le célèbre inventeur, le Dr Fassenbiender. Ou on devra voler en stationnaire au-dessus d'un train pour récupérer une demoiselle en péril. La routine, quoi.


Un jeu qu'il est pas moche à voir.


Visitez Manhattan de nuit.

Une modélisation surprenante

Toutes ces missions nous font visiter les quatre coins des États-Unis, d'Hawaï aux Montagnes rocheuses. Autant dire que les décors sont plus beaux les uns que les autres. Les cartes ne sont évidemment pas illimitées. Mais leur taille et l'action aidant, on a rarement l'impression d'être enfermé dans un terrain de jeu étroit. Et une fois que l'on prend un peu d'altitude pour aller crever la couche de nuages, c'est le bonheur. On peut sans conteste décerner à Crimson Skies la Palme des plus beaux nuages dans un jeu vidéo.

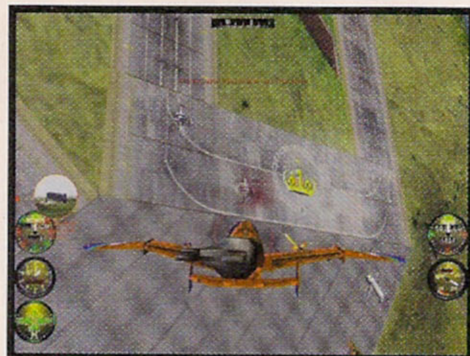
Pendant la bêta, on pensait que Zipper était parti du moteur de Mechwarrior 3 pour développer le moteur 3D de Crimson. Il semblerait en fait qu'ils soient partis du moteur de Combat Flight Simulator premier du nom et qu'ils l'aient gonflé aux anabolisants. En tout cas, ça promet pour CFS 2, qui ne devrait pas tarder à pointer le bout de son hélice. Ce moteur est proprement hallucinant pour la quantité de détails qu'il est capable d'afficher. J'en revenais pas en rejouant la mission où on délivre la sœur de Fassenbiender. Au début, j'avais pas fait gaffe, mais en y regardant de plus près, je me suis aperçu que sur cette carte, il y a même des voitures qui roulent sur la route et dérapent en prenant les virages. Si on y ajoute une poignée d'avions super bien modélisés, une forêt entière de sapins, quelques hangars, des dizaines de maisons, une voie ferrée complète avec un train, on se demande vraiment où ils vont chercher tous leurs polygones !

La transition pour vous parler de configuration est toute trouvée. Si on n'a pas trouvé beaucoup de défauts à Crimson Skies depuis le début de ce test, vous devez bien vous douter que pour obtenir un résultat pareil, il vous faudra quand même une machine musclée. Testée sur une « vieille bécane » (mon pauvre PII 450 Rage 128 qui traîne chez moi), Crimson Skies s'avère juste jouable en 640x480 avec les détails moyen/haut. Avec un bon disque dur, le temps de chargement de chaque mission est très raisonnable. D'autant que l'on peut consulter le briefing pendant le chargement. Sur ma bécane de test de la rédac' (un PIII 500 avec TNT2 Ultra), c'est carrément mieux. Ça s'avère très jouable en 1024x768, avec quand même quelques à-coups de temps à autre. Sur la dernière bombe de Caféine, le bougre tourne évidemment au poil (Crimson Skies, hein, pas Caféine). Pour conclure, toujours au chapitre des défauts, on a pu constater quelques rares plantades, qui n'ont pas disparu même après le patch. Crimson Skies n'est pas notablement instable, mais il y a encore apparemment quelques petits bugs qui traînent ici et là. Enfin, au vu de l'incroyable qualité du reste, ce n'est pas un très gros défaut.

iansolo

À plusieurs, c'est mieux

Crimson Skies propose une option réseau bien sympathique. On pourra jouer sur Internet (en IP, ou via la Zone de Microsoft) ou en réseau local. Au menu, des modes rigolos comme une Capture du drapeau et un mode Zeppelins contre Zeppelins. Dans ce dernier cas, deux équipes doivent défendre leurs bases. Comme souvent, plus on est de fous, moins y'a de riz, euh... plus on se marre. L'idéal c'est d'être à trois contre trois. Mais c'est déjà bien fendard à deux contre deux.





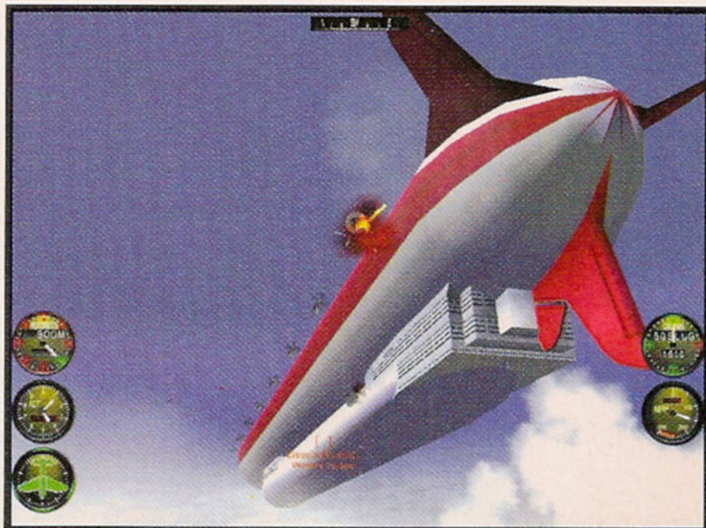
J'ai testé une version en anglais. Autant dire que je ne sais pas quelle sera la qualité de la traduction française et surtout du doublage des voix qui est, on le sait bien, rarement réussie de par chez nous.



Les Fortune Hunters sont les as de la cascade !



Moi qui ai toujours rêvé de faire péter des zeppelins...



En Deux Mots

JE VAIS PAS Y ALLER PAR QUATRE CHEMINS : SI VOUS AIMEZ LES JEUX D'ACTION ET QUE VOUS AVEZ UNE BONNE BÉCANE, PROCUREZ-VOUS CE JEU. L'UNIVERS EST CANON, VISUELLEMENT, ÇA TUE ET C'EST LE PIED QUAND ON JOUE. D'AILLEURS J'Y RETOURNE.

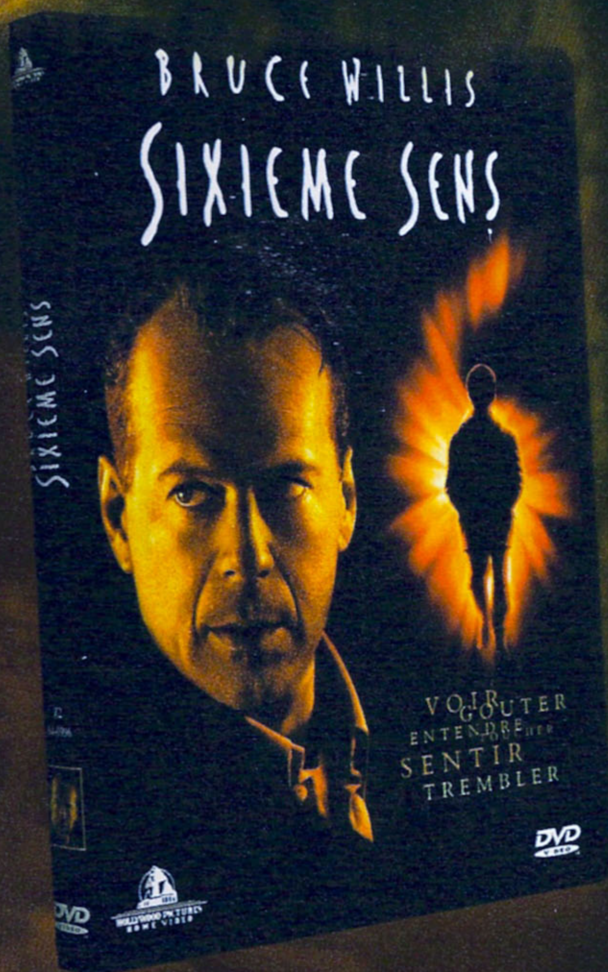
- + Un univers fantastique
- + Gameplay accrocheur
- + Graphisme somptueux
- + Interface et son de grande classe
- − Quelques plantades
- − Nécessite un bonne config' pour en profiter au maximum

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
90	92	90

BRUCE WILLIS

SIXIEME SENS

DVD EN VENTE
ET EN LOCATION
DÈS LE 9 NOVEMBRE



BONUS DVD

- Comparaison entre le storyboard et le film
- La distribution
- Musique et bande annonce
- Atteindre le public
- Règles et indices
- Scènes supprimées
- Conversation avec M. Night Shyamalan
- Bande annonce cinéma - Spots TV

SPÉCIFICITÉS TECHNIQUES

- Son : Dolby Digital 5.1
- Format : 1.85 - 16/9
- Langues : Français Anglais
- Sous-titres : Français Anglais pour malentendant





THE KENNEDY/MARSHALL COMPANY

ÉGALEMENT EN VENTE EN VHS LE 29 NOVEMBRE

Le héros, ce petit bonhomme rouge qui ressemble drôlement au Foureux de « La Quête de l'Oiseau du temps », c'est justement le dessinateur Loisel qui l'a conçu (« La Quête de l'Oiseau du Temps », « Peter Pan »), ainsi que la majorité des personnages du jeu. Rien à dire, ça fait une sacrée différence d'avoir quelqu'un de talentueux dernière la palette graphique. Loisel pose d'emblée son univers fantastique, tout en s'adaptant remarquablement aux exigences d'un jeu vidéo. Les personnages sont à la fois beaux, simples et stylisés, parfaitement identifiables, et le tout reste très homogène. L'ensemble rappelle étrangement Oddworld : l'Odyssée d'Abe, que Loisel ne doit pourtant pas connaître. Les grands esprits se rencontrent. Bosser avec Loisel, ça pose tout de suite la barre très haut, et il n'a pas dû être évident de créer un environnement qui soit à la hauteur de ses personnages. Pourtant, Loisel n'est pas le seul graphiste de talent à avoir participé au jeu. Les textures sont remarquables, les dix univers sont à la fois originaux et magnifiques. Le héros est animé avec un naturel saisissant. Et, vedette du jeu, le moteur graphique génère des lumières dynamiques et des ombres portées comme vous n'en avez jamais vues.



C'est un petit miracle Gift, c'est un très bon jeu et, OVNI dans la ludothèque PC, c'est un très bon jeu de plate-forme. Attendez, il y a plus étonnant encore, limite « Infos du Monde », et pourtant véridique… Lisez plutôt ça : c'est un très bon jeu de plate-forme français, édité par Cryo, et c'est le dernier bébé de Philip Ulrich. Puisque je vous dis que Gift est un petit miracle.

Gift

PLATE-FORME 3D POUR TOUT PUBLIC - PC-CD ROM



Marche à l'ombre

Tout le principe de Gift tourne d'ailleurs autour de l'ombre et de la lumière, avec une première trouvaille que j'adore, deux types de créatures que l'on rencontrera tout au long du jeu : les p'tits noirs et les p'tits blancs. Les p'tits noirs sont des bestioles qui vivent en pleine lumière. Dans la lumière - leur élément - elles sont toutes puissantes, et si vous entrez dans une zone éclairée et habitée par des p'tits noirs, ceux-ci se précipitent sur vous et vous dévorent sans que vous puissiez vous défendre. Mais si vous coupez ou masquez la lumière et créez une ombre sur eux, les petits noirs partent aussitôt en fumée. Créatures symétriques des p'tits noirs, leur parfait négatif, les p'tits blancs sont des albinos qui ne





JOUABLE SUR PII 300
ÉDITEUR CRYO
DÉVELOPPEUR EKO FRANCE
TEXTE ET VOIX VF NBRE DE JOUEURS 1





Une traînée de poudre. Frappez au sol pour l'enflammer.

vivent que dans l'ombre, où ils sont invulnérables. Allumez une lumière et ils se dissolvent sur le champ.
Ce principe ludique, à la fois riche et nouveau, est particulièrement bien exploité et décliné tout au long du jeu. Exemple : vous devez traverser une zone lumineuse hantée de p'tits noirs ; pour vous protéger, vous poussez devant vous un cube qui projète sur vous une ombre, délimitant ainsi une zone de sûreté. Mais attention, cette ombre se déforme en direct quand vous poussez votre cube, en fonction des différentes sources de lumière... à vous de bien prévoir votre coup. En jouant finement, vous pourrez même coincer les p'tits noirs dans une zone d'ombre pour vous en débarrasser. Autre exemple : une immense pièce éclairée par le dessus et toujours habitée par des p'tits noirs. En haut, une passerelle tourne sur elle-même, projetant son ombre au sol. Pour traverser cette pièce, il vous faudra évoluer exclusivement dans l'ombre mouvante de la passerelle. Au moindre faux-pas, vous entrez dans la lumière, et voilà les p'tits noirs qui se précipitent sur vous.



De Justin qui ? *

Votre héros possède un bâton qui, au contact de bornes de couleurs, se charge de différents pouvoirs. Les bornes jaunes permettent d'illuminer votre bâton, projetant ainsi une aura de lumière. Cette lumière fait fuir les p'tits blancs et les détruit au contact. Elle permet également de traverser certaines zones de ténèbres.
Ces pouvoirs sont limités dans le temps, et pour recharger votre bâton, il vous faudra récolter de la « poudre magique » (ça y est, après le racisme, la drogue...) qui se présente sous forme de pastilles lumineuses. Cela donne lieu à quelques

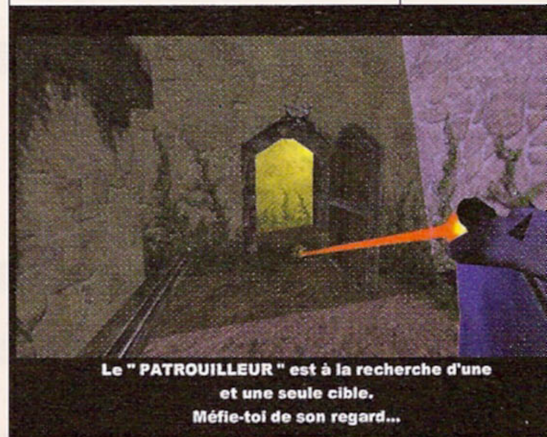




Les Patrouilleurs sont des créatures bien sinistres qui foudroient toute créature vivante entrant dans leur champ de vision (heureusement très réduit), matérialisé par des lasers qui partent de leurs yeux.



Allumez votre bâton : voilà les p'tits blancs qui perdent toute contenance et fuient devant vous. Acculez-les dans un coin, approchez d'eux votre source de lumière... ils se désintègrent telle l'aspirine dans un verre d'eau.



Le " PATROUILLEUR " est à la recherche d'une et une seule cible. Méfie-toi de son regard...

Interview de Jean Georges Levieux, programmeur chez Eko

Interview de Jean Georges programmeur chez Eko

Joystick : Comment est née l'idée de Gift ?

Jean Georges : On voulait monter une boîte et programmer un moteur. On s'est demandé ce qui n'avait jamais été fait dans un moteur graphique, et c'est comme ça que l'on s'est concentrés sur la gestion en temps réel des ombres portées. C'est autour de cette idée technique que l'on a conçu tout le game design de Gift.

Comment s'en tire-t-on financièrement pour écrire son premier jeu ?

Je ne sais pas comment font les autres mais nous, on s'est serré la ceinture. On a présenté notre projet à beaucoup de monde, mais on ne trouvait aucun soutien. On a donc travaillé de notre côté et de notre poche pendant un an et demi, jusqu'à ce qu'on montre une maquette à Philip Ulrich de Cryo. Il a été le premier à croire en nous. Et comme Cryo entrait en bourse, ils avaient besoin d'investir dans des développements... Ça tombait drôlement bien.

J'ai remarqué qu'il n'y avait pas de programmeur principal chez Eko.

Oh... on s'entend bien, on n'est pas nombreux... on n'a pas encore besoin de chef.

Profitez-en (c'est pour moi que tu dis ça ? ndrc).



* Ne trouvez-vous pas terrifiant que, dans votre cerveau, une voix ait immédiatement répondu « Bridoux ! » ?



Les niveaux plongés dans les ténèbres donnent lieu à quelques séquences remarquables.

passages riches en sensations : traversée de niveaux plongés dans l'obscurité, éclairés chichement par votre bâton, avec votre réservoir de poudre magique qui se vide en quelques secondes... Un contre-la-montre s'engage, et il faut foncer droit sur les pastilles lumineuses qui brillent au loin dans les ténèbres, mais évidemment, ces passages sont parmi les plus techniques, avec des plate-forme mouvantes, des monstres embusqués et autres inventions vicieuses. Sur le même principe, mais dans un autre sens, les bornes mauves vous permettent de générer un globe de ténèbres autour de vous, qui vous protègera des p'tits noirs par exemple. Les bornes blanches vous permettent de lancer du givre, les oranges du feu, les rouges de vous miniaturiser et - encore une excellente idée - les bornes vertes ôtent tout pouvoir à votre bâton. Évidemment, ces bornes vertes sont inévitables, plantées qu'elles sont au milieu de certaines couloirs. Enfin, le Tire Ombre est une arme



Gift atteint un parfait équilibre entre action et réflexion, passages techniques de plus en plus délicats et énigmes toujours un peu plus complexes... sans jamais dissocier action et réflexion.





Très beau passage : il faut ici trouver son chemin entre ces rayons qui, si on passe devant, condamnent la porte que l'on doit emprunter. On regrette tout de même un peu que le héros ne puisse se baisser.

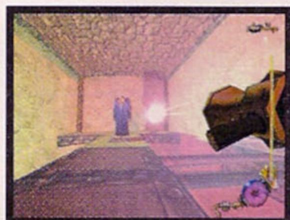


Tirez, poussez, portez... les interactions avec l'environnement sont plutôt fréquentes. Ici, il faut faire coulisser ce panneau pour créer une zone d'ombre.





Vedette du jeu, le moteur graphique génère des lumières dynamiques et des ombres portées comme vous n'en avez jamais vues.





Poussez devant vous ce parasol qui, en projetant son ombre sur vous, vous protège des p'tits noirs. Attention... l'ombre bouge en même temps que vous, en fonction des sources de lumière.



Un classique bien vicelard : les plates-formes translucides mouvantes. Mais attendez donc de vous trouver face aux... plates-formes invisibles et mouvantes.

Cette bestiole que le héros porte est un Innocent. On s'en sert comme escabeau, pour activer les pièges, mais aussi pour distraire la surveillance des Patrouilleurs. Braves bêtes !



particulièrement originale : en tirant sur l'ombre d'un ennemi ou même sur l'ombre d'un objet mouvant, le Tire Ombre pétrifie temporairement sa cible. Cette idée est encore une fois très riche et exploitée à fond. Le Tire Ombre vous permettra non seulement d'immobiliser un ennemi qui vous interdisait un passage, mais aussi d'empêcher un objet de tomber en le pétrifiant dans les airs, ou de bloquer un piège qui se refermait sur vous.

Du sushi français

Grâce à ce genre d'éléments ludiques, que l'on avait surtout l'habitude de rencontrer dans les jeux japonais (les maîtres du genre), Gift atteint un parfait équilibre entre action et réflexion, passages techniques de plus en plus délicats et énigmes toujours un peu plus complexes, sans jamais nous saouler par sa difficulté, dont la croissance est savamment dosée, et surtout en ne dissociant presque jamais action et réflexion. Vraiment un bon jeu, ce Gift. Et puisqu'il faut critiquer - car après tout, c'est aussi mon devoir - je ne regretterai que deux choses : le système de sauvegarde, qui oblige à recommencer un niveau depuis le début quand on recommence une partie (en tout cas dans la version que j'ai testée), même en sauvegardant en plein milieu, ainsi que la relativement courte durée de vie du jeu (une petite semaine tout de même pour un joueur moyen)... Un défaut commun à presque tous les jeux de cette famille.

monsieur pomme de terre

En Deux Mots

Un très bon jeu de plate-forme, bon enfant sans jamais être niais, qui trouve un savant dosage entre action et réflexion, propose une difficulté croissante et fourmille d'idées. C'est beau, ça bouge bien, c'est malin : une réussite à la fois graphique et ludique. Les personnages ont été dessinés par Loisel, ce qui n'enlève rien à notre plaisir.

- + Excellent boulot de game design
- + La gestion des ombres est magnifique
- + Ça fourmille d'idées ludiques originales
- − Système de sauvegarde un peu faible
- − Relativement court

90	88	88
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT

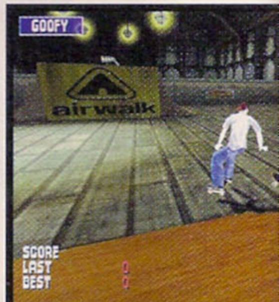




Jouable sur **Pentium II 350, Carte 3D**
Éditeur **THQ** Développeur **Dark Black États-Unis**
Texte et voix **VO** Nbre de joueurs **2 (écran splitté)**



Le mode Stunt est de loin le plus marrant : on bourre, on bourre, on bourre, on saute, on se vautre.



Dans certains modes de jeu, on concourt en même temps q adversaires dirigés par l'ordi

MTV Skateboarding

Jeu de skate pour tous joueurs - PC CD-Rom

Dans la famille « Gros vautours qui pompent les idées des autres », je voudrais le fils. Bonne pioche avec Darkblack, les développeurs de MTV Skateboarding, qui nous présentent là un véritable jeu clone du célèbre titre console Tony Hawk's Skateboarding.

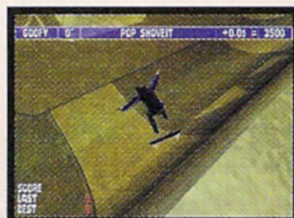
Ambiance « On est djeun's, on est chébrans, on a les cheveux longs », vidéo de sauvageons à roulettes, bande musicale signée MTV : pas de doute, dès les premières secondes, on se doute que ce jeu n'est pas un wargame napoléonien. « Alors chouette, qu'on se dit, va y'avoir du ollie, du grab, du nosegrab, du indy, du three sixty, du varial, du kick flip, du powerslide, du hurricane grind, du shove it, … et surtout plein de rotules fracassées sur le béton, ouaip, ça s'est cool, les rotules sur le béton. »
MTV Skateboarding nous propose des randonnées à roulettes à travers différents environnements.
On retrouve les inévitables parcs, rues, cours d'école, parkings aménagés, le tout parsemé de nombreuses rampes ou tremplins. Six modes de jeu sont proposés, qui s'appuient pratiquement tous sur le même principe : marquer le plus de points, en réalisant les figures aériennes les plus complexes possibles.
Quelques exceptions tout de même : on peut notamment citer le mode Lifestyle, où l'on suit un des quatorze skateurs disponibles sur toute sa carrière, et le mode Stunt, qui nous emmène faire le zouave lors de sauts extrêmes, au-dessus d'une douzaine de voitures mise côte à côte ou d'une rue en chantier.

Ouais, mais non

Sur la papier, tout ça a l'air bien marrant. Des terrains de jeu variés, une tonne de figures pour épater la galerie : il n'en faut pas plus pour faire un bon jeu de skate.
Ah si, j'oubliais : il faut aussi des contrôles à toute épreuve. Et c'est là que le bât blesse. Il faut passer de longues et fastidieuses heures sur MTV Skateboarding pour commencer à placer quelques tricks balèzes. Un exemple tout con : pour faire des rotations en l'air vers la gauche, il ne faut pas appuyer sur le même bouton que celui qui permet d'aller à gauche sur terre. C'est l'horreur au clavier (seuls les poulpes s'y risqueront), ça s'améliore un chouia avec un gamepad, mais le skateur reste lourd à contrôler, ses mouvements sont peu naturels, et on a plus l'impression de diriger un arthritique sous calmants qu'un vrai pro de la planche agile comme un chaton. L'impression finale est celle d'un gâchis. Il y a l'ambiance, il y a les nombreuses figures, il y a les terrains de jeu sympas et la musique péchue, mais tout cela a un intérêt dérisoire quand on ne prend pas énormément de plaisir à diriger son petit bonhomme. Si vous attendez une bonne simu de skate, allez donc plutôt jeter un œil au bêta-test de Tony Hawk 2 dans ce numéro : il s'annonce laaaargement supérieur à ce MTV Skateboarding très moyen.

Ackboo





En Deux Mots

MTV Skateboarding est loin d'être mauvais, mais il n'offre pas le fun qu'on est en droit d'exiger d'un grand jeu de skate. C'est la faute aux contrôles lourdingues à maîtriser et aux mouvements des skaters peu naturels.

- + D'la bonne zik de djeun's
- + Beaucoup de figures possibles
- + Les terrains de jeu sont souvent bien faits
- − Les contrôles sont ratés et inutilement complexes
- − Les animations sont trop mécaniques

Techn	Design	Intérêt
80	75	64



Avant de commencer ce test, je voudrais revenir quelques mois en arrière. La première fois que j'ai vu tourner Alerte Rouge 2, c'était sur le stand Electronic Arts, lors du dernier E3, en mai dernier. Pendant le salon, tous les éditeurs se sont lancés dans le concours du « C'est moi qui ai les plus grosses enceintes et la moquette la plus épaisse ». Chez Electronic Arts, j'ai donc assisté à la présentation de Alerte Rouge avec des enceintes qui crachaient leurs douze mille watts à trente centimètres de mon visage, pendant que la friction avec la moquette me transformait lentement en une pile électrique humaine. Je suis sorti de là à moitié sourd, avec assez d'électricité dans le corps pour alimenter un département français pendant quarante-huit heures. Je ne vous raconte pas la châtaigne que je me suis mangée au premier contact avec un pilier métallique. D'après les témoins, on a pu voir mon squelette pendant un court instant, comme dans les dessins animés. À la sortie de mon coma, je me suis juré de me venger.

Alerte Rouge 2

STRATÉGIE TEMPS RÉEL EN 2D POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM



Damned, la racaille bolchevique attaque le pays du hamburger. Et comme vous êtes un peu le seul survivant du premier assaut soviétique, c'est à vous que Westwood confie la tâche de repousser les soldats de l'Empire du Rutabaga, dans cette très attendue suite d'Alerte Rouge.



TIPS JEU

N'hésitez pas à utiliser l'excellent nouveau système de waypoints, qui permet de coordonner très efficacement les attaques.



JOUABLE SUR PENTIUM 300, 64 MO RAM
ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR WESTWOOD
ÉTATS-UNIS TEXTE ET VOIX VF
NBRE DE JOUEURS 8 (LAN ET INTERNET)



Première mission, et ça commence fort : les Russes parachutent des troupes sur la Statue de la Liberté et tentent de la détruire à coups de missiles de croisière.

L'uchronie à la mode

Pour leur scénario, les concepteurs de Alerte Rouge ont eu recours à un procédé en vogue en ce moment : ils ont réécrit le passé. À la fin de la Seconde Guerre mondiale, les Russes nomment un certain Alexi Romanov à la tête du pays. Les occidentaux voient en lui un homme pacifique, mais ce Romanov est un gros fourbe : il prépare en secret, pendant des années, l'invasion des États-Unis en mettant au point des armes qui tuent la mort. La campagne permet ainsi de jouer le rôle des Américains ou des Russes sur une vingtaine de missions, chaque camp étant très différent (ils n'ont pas une seule unité en commun).
Ce type de scénario, dit « uchronique » (un mot que m'a appris Ivan le Fou et que même Word ne reconnait pas) est aussi utilisé pour Crimson Skies, testé dans ce numéro. Crimson Skies se déroule dans une Amérique des années 30 où l'avion aurait remplacé l'automobile.



Ça n'a pas changé d'un poil : on installe ses petites centrales électriques, on surveille ses moissonneuses, on construit ses usines...

TIPS JEU

Capturez des derricks pétroliers grâce à vos ingénieurs. Ils vous rapporteront de l'argent tout au long de la mission.



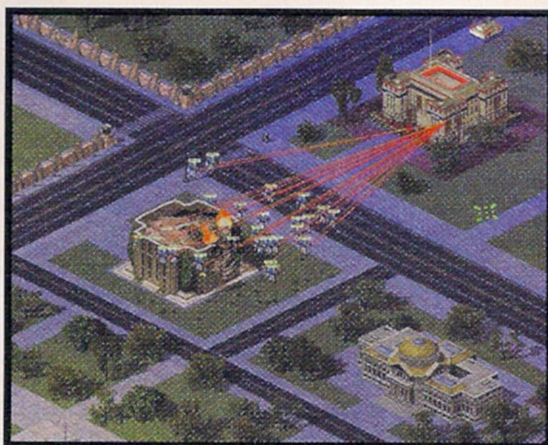
Les espions, c'est trop bien. Ils se déguisent en soldats ennemis. Et si un chien d'attaque s'approche trop près et commence à les repérer, ils peuvent aussi se transformer en chiens. Quelle classe !

Vengeeeaaance !

Et justement, en voyant arriver Alerte Rouge 2 sur mon bureau, je me suis dit que je la tenais, ma vengeance. Pensez donc : une énième resucée de Command & Conquer, qui n'était lui-même qu'une resucée de Dune 2, avec un moteur graphique 2D tout pourri programmé il y a mille ans, c'était presque trop facile. Avant même de lancer le jeu, la messe était dite : Alerte Rouge 2 ne dépasserait pas la barre des 70 %. Oui, j'ai honte d'avoir eu cette vilaine pensée, mais que voulez-vous, sous la carapace de professionnalisme du testeur, il y a un cœur qui bat, un cœur d'adolescent romantique avec ses faiblesses, ses incertitudes. Vous savez, dans cette rédaction, on s'endurcit vite, on oublie facilement ses idéaux de jeunesse. Quand Fishbone refuse de me faire un câlin par exemple, je suis traumatisé pour le reste de la journée, et ça, amis lecteurs, vous devez le comprendre. Alors je le dis haut et fort : oui, j'ai eu des gros préjugés méchants sur Alerte Rouge 2, oui j'ai voulu me servir de ce test pour me venger d'une sombre histoire d'électrocution impliquant Electronic Arts. Voilà, j'ai vidé mon sac. Je suis un homme brisé, une épave, un cachalot échoué sur une plage bretonne dont les mouettes picorent le cadavre. Mais comme on dit là-bas, à Washington : The show must go on.

Ne vous attendez pas à des originalités fracassantes, dans Alerte Rouge 2, c'est du déjà-vu-mille-fois, du réchauffé, du repompé, mais ça reste redoutablement amusant.

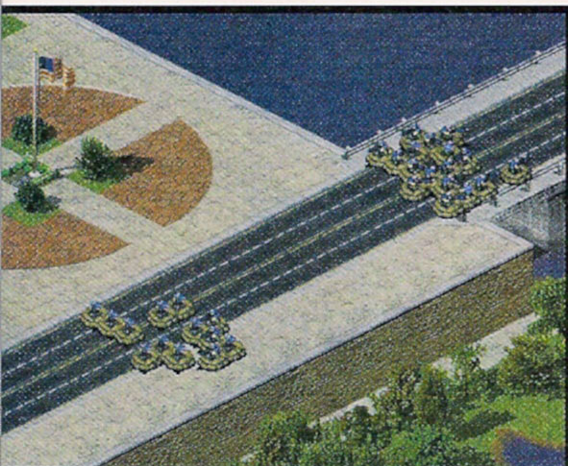




Ces soldats sont équipés de jet-packs. Là, ils font les fiers, mais à la moindre attaque de la DCA, ils s'écraseront au sol comme des bouses.

The test must go on

Je ne vais pas vous le cacher : Alerte Rouge 2 n'est pas à la hauteur des espoirs qu'on pouvait placer en lui. En tant que suite d'un jeu extraordinaire, venant d'un studio qui nous a pondu des merveilles (souvenez-vous de Dune 2, de Land of Lore, du premier Command & Conquer...), la nouvelle production de Westwood surprend un peu.
La première déception, celle qui saute aux yeux, c'est la réalisation. C'est bien simple : Total Annihilation, sorti il y a pourtant deux ans, est au-dessus de ce jeu au niveau technique. On nous ressort de la vieille 2D ringarde, des sprites tout laids, nantis d'animations pitoyables, bref, au premier regard, c'est l'horreur intégrale. Après des mois passés sur Ground Control, Earth 2150 ou Metal Conflict, je vous garantis que ça



Les GI américains disposent d'une capacité très utile : ils peuvent se fortifier. Ils s'entourent alors de sacs de sable, sortent la mitrailleuse lourde et deviennent ainsi beaucoup plus efficaces.

fait drôle de se retrouver face à un tel graphisme pour un jeu de stratégie temps réel. Cet archaïsme se retrouve aussi au niveau du concept du jeu.
C'est simple, ça n'a pas bougé d'un oualp. On construit sa petite base, on envoie ses moissonneuses récolter du minerai qui pousse dans les champs (oui, bon, le jeu n'en est pas à une incrédibilité près) et on commence la production massive d'unités d'infanterie, de véhicules, d'avions ou de bateaux de guerre. Une fois qu'on estime que l'ennemi d'en face n'y résistera pas, on balance le tout en meute et on attend que ça se passe.

Une escadrille de zeppelins Kirov en approche finale sur une Chronosphère. Va y avoir du shrapnel dans l'air.



Et pourtant...

Hmm, il part mal ce test de Alerte Rouge 2, hein ? Aucune originalité dans le concept, une réalisation en dessous des standards actuels, bref, ça sent la descente en flamme.
Et pourtant. C'est terrible à dire, mais malgré tout ça, on tombe encore dans le piège. La recette est certes vieille (elle date de Dune 2...), mais elle continue de fonctionner. Ça reste toujours aussi amusant de se monter sa base, d'organiser ses troupeaux de tanks et de mitrailleurs ou d'envoyer ses avions faire un raid sur ce con d'ennemi qui n'a même pas pensé à installer des canons anti-aériens pour protéger sa Chronosphère.
Encore une fois, je le dis et je le répète, ne vous attendez pas à des originalités fracassantes dans Alerte Rouge 2, c'est du déjà-vu-mille-fois, du réchauffé, du repompé, mais ça reste redoutablement amusant.
Évidemment, chez Westwood, on n'est pas idiots.
Si les développeurs ne se sont pas risqué à sortir des sentiers battus, ils ne se sont pas non plus contentés de nous faire un copier-coller intégral du premier épisode.

Quelques unités bien débiles

On ne peut pas dire que les unités disponibles soient révolutionnaires. Mais dans le lot, on en trouvera quelques-unes de rigolotes :



LE CAMION DE DÉMOLITION LYBIEN
Le camp lybien est doté d'un camion terroriste qui se précipite vers un bâtiment ou un groupe d'unités et explose en causant de gros dégâts. Sympa.



LE DÉVASTATEUR IRAKIEN
Ce soldat se balade avec un Rad-Canon, une sorte de fusil qui lance des déchets radioactifs et contamine tout le monde. Les militaires victimes du syndrome de la guerre du Golfe apprécieront sûrement ce clin d'œil facétieux de la part des développeurs.



LE POULPE SOVIÉTIQUE
On savait que pendant la Guerre froide, les Soviétiques entraînaient en mer Noire des dauphins kamikazes chargés de faire exploser la dynamite qu'ils portaient près des bateaux ennemis. Dans Alerte Rouge, pas de Flipper de combat, mais des poulpes d'attaque géants qui écrasent les navires entre leurs tentacules.



LE TERRORISTE CUBAIN
Je l'aurais plutôt vu du côté lybien, mais non, c'est finalement Cuba qui hérite du terroriste.
Un terroriste lambda, à pied, qui pose ses charges sur les constructions ennemies, en hurlant sûrement « mon peuple vaincra ».

De nombreux monuments connus viennent égayer les cartes. Ici, c'est Paris, et vous aurez sûrement reconnu le Louvre avec sa pyramide de verre.



Au milieu des civils

Même si Alerte Rouge 2 reste honteusement en 2D, il faut avouer que les graphistes n'ont pas chômé. Là où les jeux de stratégie traditionnels nous proposent des champs de bataille un peu vides (des plaines à perte de vue, quelques arbres, un ou deux ponts...), c'est l'exubérance chez Westwood. Comme les États-Unis sont censés se faire attaquer par surprise, le champ de bataille est encore plein de bâtiments et de civils. Dans Chicago,



Elle, c'est le Lieutenant Eva. À chaque briefing, on retrouve ses grands yeux bleus, sa peau fraîche, ses lèvres épanouies, son nez mutin. Je vous jure que ça motive. Enfin moi ça me motive, mais c'est vrai que je suis très seul dans la vie.

on se bat au milieu des immeubles en flammes et des voitures de police qui font hurler leur sirène. Dans le Dakota, on chasse du communiste au milieu des troupeaux de vaches et des pick-up garés près des hameaux isolés. Dans le Pacifique, on se refait Pearl Harbor au milieu des complexes hôteliers, des fast-food et des bungalows. Pour chaque mission, on a droit à un champ de bataille très original, très travaillé, souvent parsemé de monuments célèbres. On se retrouve ainsi à sauver la Maison Blanche d'un encerclement russe, à envoyer ses tanks sur la Tour Eiffel ou à sauver le Pentagone des missiles bolcheviques.



Des nouveautés, quand même

Cet environnement de jeu inhabituel permet quelques fantaisies. Par exemple, les Russes peuvent manipuler psychiquement les civils pour les envoyer sur leurs ennemis. On voit ainsi arriver des hordes d'Américains moyens en jeans et T-shirt qu'il faut tailler en pièces sans pitié, parce que c'est la guerre, ouaip Johnny, c'est la guerre. On peut aussi profiter des immeubles abandonnés pour y placer ses troupes, qui deviennent alors redoutablement difficiles à déloger, ou bien réquisitionner un hôpital pour y soigner ses unités d'infanterie. Puisqu'on évoque les unités justement, parlons de celles qui font leur première apparition dans Alerte Rouge 2. À côté des incontournables du genre (infanterie et tank de base, bombardiers, etc.), on trouve quelques originalités. On peut citer par exemple un tank-mirage qui se transforme en arbre, un poulpe géant invisible au radar, des soldats équipés de jet-packs qui peuvent survoler le champ de bataille, un lanceur de fusées V3, ou encore un croiseur Aegis capable d'intercepter les missiles de croisière. Vous en voulez encore ? Pas de problème : vous pourrez aussi diriger des zeppelins ultra-lents mais armés de bombes bien méchantes, des espions capables de se transformer en n'importe quoi et de saboter les installations ennemies, des hélicoptères de transport furtifs (idéals pour les raids d'ingénieurs), bref, vous aurez de quoi vous occuper le curseur.



Cette arme psychique permet aux Russes de contrôler les civils et de les envoyer sur la ligne de front.





TIPS JEU Même si personne ne vous le demande, envoyez des ingénieurs réparer les monuments. Cela fera apparaître des caisses de bonus juste à côté.

Une attaque nucléaire sur le coin de la gueule, ça fait toujours plaisir.



Pourquoi la 2D, hein, pourquoi ?

Pour Alerte Rouge 2, les petits gars de Westwood ont d'abord commencé à développer un moteur 3D. Ils se sont vite rendu compte qu'avec le type de terrain qu'ils voulaient créer, ils auraient été obligés de limiter le nombre de polygones pour les unités et les bâtiments. Ils ont ainsi préféré revenir à la 2D (le moteur de C & C 2) pour ne plus se soucier de tout ça et créer un environnement comportant beaucoup plus de détails. Évidemment, c'est leur version des faits. Des jeux comme Earth 2150 ou Metal Conflict nous ont récemment prouvé qu'on pouvait afficher des terrains de jeu complexes et y mettre une tripotée d'unités ultra-détaillées, sans pour autant mettre le PC sur les genoux...

En Deux Mots

Oui, c'est en 2D, oui, c'est à peu près la même chose que le premier Alerte Rouge, mais malgré ça, on continuera à enchaîner les parties jusqu'à avoir les yeux tout rouge. Les fans de Starcraft ou d'autres jeux de stratégie temps réel dans cette veine y trouveront largement leur compte. Les autres aussi d'ailleurs.

- \+ De très bonnes cartes de jeu
- \+ Des unités bien pensées qui valent toutes le coup d'être jouées
- \+ La possibilité d'utiliser les civils et les bâtiments abandonnés
- \+ On s'amuse, encore et toujours...
- − ... mais c'est une énième resucée de C & C
- − On aurait aimé un passage à la 3D

65 TECHN — 75 DESIGN — 85 INTÉRÊT

Verdict du procès

L'accusé Westwood est coupable. Coupable de ne pas avoir assez innové, coupable d'avoir choisi la facilité, le coup marketing facile, coupable au fond d'avoir été trop frileux. Cet Alerte Rouge 2 se situe dans la droite ligne du premier épisode, et ne prend même pas la peine de corriger certains archaïsmes, comme l'impossibilité de placer ses bâtiments où on le désire (on ne peut les mettre qu'à quelques cases maximum de distance des autres constructions...). Mais je hurle un « Objection, votre honneur ! », d'une part parce que j'ai toujours rêvé de le faire, et d'autre part parce que Alerte Rouge 2 reste un jeu très amusant, un de ces titres sur lesquels on scotche cinq heures sans voir le temps passer. Fort de nombreuses années d'expérience, Westwood nous a pondu un jeu de stratégie sans tâches, avec des unités particulièrement bien équilibrées, des terrains de jeu originaux et des missions variées. Que demander de plus ?

Ackboo



Jouable sur PII 400 Éditeur Electronic Arts
Développeur EA Sport États-Unis
Texte VF et voix VO
Nbre de joueurs Seul et jusqu'à 10 sur Internet



NHL 2001

Simulation de Hockey pour fans uniquement ! - PC CD-Rom

Tout le monde le sait : le hooliganisme est le point de règle le plus épineux du football. Les Canadiens ont résolu intelligemment ce problème, en mettant les hooligans sur le terrain et les vrais joueurs tout autour dans les gradins.

À la base, le jeune Canadien a le choix entre deux professions bien distinctes : bûcheron ou patineuse. Les plus énergiques d'entre eux cumulent ces deux mandats : on les appelle des joueurs de hockey. Quand ils sont à la retraite, les joueurs de hockey se déguisent en ours et viennent distraire nos enfants à Holiday on Ice. Beaucoup d'entre vous brûlent d'en savoir plus sur l'historique du hockey. Eh bien jadis, alors que le Québec n'était pas même une province, deux vieux trappeurs, Mitchell et Kéké, qui font aujourd'hui figure de légendes, s'amusaient pour tromper l'ennui des hivers sans fin à se casser les dents, au départ avec des gourdins, dont la forme s'affina, jusqu'à devenir la crosse que nous connaissons aujourd'hui. Le gros des règles était trouvé.







Plus sérieusement…

Vous êtes bien peu nombreux à vous intéresser aux simulateurs de hockey en France. Question de culture. Sachez cependant que la série des NHL d'Electronic Arts est une véritable institution. L'équivalent des FIFA… mais dont la qualité, elle, n'a jamais failli. Cette édition 2001 est encore une fois une magnifique surprise. Graphiquement, les animations ont été perfectionnées. Les joueurs bougent avec un réalisme saisissant. Au début d'un match, on commence dans les vestiaires de l'équipe qui reçoit. La caméra sort avec eux. Show laser bien kitch sur le terrain… une ambiance furieuse monte. Il y a maintenant un coach sur le banc de touche.
Le public n'est plus une affreuse texture appliquée : il réagit aux actions, lève les bras, applaudit, soutient son équipe… On voit les joueurs sortis du terrain prendre une serviette sur le banc de touche, s'essuyer, discuter avec leurs équipiers. Autant d'efforts ont été faits au niveau du gameplay. Les changements de ligne automatiques sont bien mieux gérés. L'I.A. nous offre enfin des adversaires et équipiers à la hauteur. Les joueurs sont bien meilleurs, tout comme le coach, qui prendra enfin des décisions intelligentes comme changer un gardien qui n'assure pas. L'ajout de « Momemtum Shifts », ces instants de grâce où, poussé par le public et l'adrénaline, plus rien ne peut vous arrêter, rend les matchs plus réalistes et plus que jamais jouissifs. Voilà. Jouissif, c'est vraiment le maître mot de ce jeu.

Messieurs Chon & pomme de terre



Vraiment longues dans NHL 2000, les bagarres ne durent plus que quelques secondes dans ce nouveau volet.



La caméra par défaut est très mal choisie ! Changez-la dans les options.

En Deux Mots

Le must inconditionnel pour les fans de hockey. Précipitez-vous dessus… c'est une bombe. Attention, c'est loin de n'être qu'un jeu de bourrin et certaines règles peuvent s'avérer alambiquées.

+ Possibilité de paramétrer la vitesse
+ Graphisme et gameplay toujours plus réussis
− Caméra par défaut mal choisie



Techn	Design	Intérêt pour les fans	Intérêt pour les autres
90	90	90	Aucun

On croyait avoir tout simulé sur PC ces dernières années, des navettes spatiales aux Formule 1, en passant par les B-17 ou les Porsche. Erreur : il nous manquait les camions de compétition. Les Allemands de Synetic réparent cette injustice avec une simulation de poids lourds de grande classe.

MULTIJOUEURS			
TCP/IP	8	NULL MODEM	OUI
IPX	8	MODEM	OUI

95/98 — direct 3D

JOUABLE SUR PII 450, 64 MO RAM, CARTE 3D
ÉDITEUR THQ EUROPE
DÉVELOPPEUR SYNETIC ALLEMAGNE
TEXTE ET VOIX VO

Mercedes-Benz Truck Racing

COURSE DE CAMIONS POUR CAMIONNEURS - PC CD-ROM





Les pistes pour camions sont, dans leur style, très proches de celles destinées aux F1.





Oui, c'est très beau, et y a plein de polygones à l'écran. Mais pour afficher tout ça en 1024x768 avec les textures 24 bits, il vous faudra taper dans le 800 MHz et la GeForce 2.

Pourquoi que c'est moi qui me récupère ce jeu en allemand à tester ? Hein, pourquoi ? J'ai rien fait de mal pourtant, j'ai tué personne, alors pourquoi ? Croyez-moi, quand vous débarquez dans un jeu inconnu et que tous les menus sont dans la langue de Nina Hagen, bah vous en bavez. Vous cliquez au hasard sur des trucs qui vous renvoient à Windows, d'autres qui vous sucrent les textures ou la haute résolution… c'est la surprise à chaque fois. Y font des jeux sur Arte, maintenant ? Rassurez-vous : la version française de Mercedes-Benz Truck Racing (MTBR) sera traduite, vous n'aurez pas à vous arracher les cheveux pour trouver le bouton qui permet de lancer une course. Mais pour nous testeurs, hop, cadeau : une version allemande. Bon, cela dit, ce n'est pas la mort. On est quand même dans un univers familier, alors c'est plus facile de s'y retrouver. Car MTBR, malgré l'originalité des véhicules qu'il propose de piloter, est un jeu de course tout ce qu'il y a de plus classique.



Les adversaires contrôlés par l'ordinateur sont loin d'être infaillibles : il leur arrive de se vautrer.

Die Realizazion

La première chose qui frappe dans MTBR est la qualité de sa réalisation. On n'aurait pas pu imaginer qu'un camion virtuel sur un circuit en 3D puisse être aussi beau. Durant les premières minutes de jeu, on a tendance à oublier la course pour admirer la modélisation de son poids lourds, la qualité des textures et les magnifiques reflets dynamiques sur sa carrosserie. Sur les machines de parvenus, on pourra se payer le luxe d'activer l'ombre en temps réel et d'afficher l'intérieur de la cabine de l'engin, pour y voir son petit alter ego 3D tourner frénétiquement le volant. Certes, il n'y a qu'un seul modèle de camion dans le jeu (un Mercedes-Benz bien sûr), mais selon l'écurie de course choisie (huit sont disponibles), le véhicule arborera des couleurs et des sponsors différents. Au niveau des circuits, on retrouve la même qualité. Ils sont modélisés avec exactitude d'après les plus belles pistes européennes pour camions. Enfin, je dis ça, je ne sais pas trop, puisque je n'ai jamais vu auparavant la moindre chicane de ces circuits. Mais d'après la quantité de détails qu'on trouve sur les pistes du jeu, on peut penser qu'elles respectent très fidèlement la configuration réelle des lieux.



Comme le jeu dispose de tout plein de licences officielles, on aura droit aux vraies pubs pour les huiles Gloup. Trop bien...



Das Trajektoire

Vous vous êtes sûrement dit, en abordant ce test, qu'un jeu de camion, ça devait être assez chiant. On pourrait effectivement croire que, par rapport à une course de F1, le pilotage d'un poids lourds est un chouia soporifique. Erreur, énorme erreur. Si les camions sont effectivement moins rapides, ils sont néanmoins beaucoup plus difficiles à conduire à cause de leur énorme inertie. Au bout de quelques tours de piste lamentables, on se rend très vite compte que le pilotage de ces monstres demande énormément de concentration, de technique, voire de subtilité. Une erreur dans le timing du freinage et hop, direction le bac à sable, sans possibilité de se rattraper en catastrophe en écrasant la pédale de frein. Pour réaliser de bons temps, il faut impérativement apprendre les circuits par cœur et, dans les courses, savoir laisser le passage à un concurrent agressif pour éviter de se retrouver sur le bas-côté. Ceci dit, ne croyez pas que MTBR fasse partie de ces jeux pour intégristes de la simulation hardcore. Le pilotage paraît un peu ardu au départ mais on maîtrise son poids lourds au bout de quelques heures de jeu. On peut alors commencer à étudier sérieusement les trajectoires, et le jeu devient vite très sympa, avec un bon feeling au niveau des contrôles du véhicule. Une fois bien rodé, on peut quitter l'entraînement pour se lancer dans une course simple ou un championnat. Celui-ci oppose huit écuries de courses sur la douzaine de circuits disponibles, avec classement par points et tout le bazar.





Dans mon benz, benz, benz

Le fait de piloter des machines de 1 300 bourrins pleines d'inertie change agréablement des traditionnelles courses de Formule 1, et la réalisation technique sans défaut contribue au plaisir du jeu. Reste que MTBR est une simulation de course très classique et sans innovation fracassante. Les amateurs de sports mécaniques sur PC devraient néanmoins bien s'éclater sur ce titre, à condition de posséder une machine assez puissante pour rendre justice à la qualité graphique du jeu.

Ackboo

Arcade ou simu ?

MTBR fait partie de ces jeux qui ne sont ni strictement simu, ni strictement arcade. Au niveau du modèle physique, on penche plutôt du côté simulation : l'inertie du véhicule est très bien rendue, et son comportement change nettement selon les réglages. On peut par exemple modifier la quantité d'eau à emporter pour les freins, ce qui influera sur le poids de l'engin, ou encore la tension des amortisseurs et l'étagement de la boîte de vitesses. En revanche, dans d'autres compartiments du jeu, c'est nettement plus orienté arcade. En course, on peut par exemple se remettre magiquement au centre de la piste après une sortie, en appuyant sur une touche, ce qui n'est pas très réaliste. Quant aux dégâts, même s'ils sont gérés de manière très précise (on peut endommager séparément sa pompe à huile, ses suspensions, son réservoir d'essence, etc.), les développeurs ont été assez tolérants puisqu'il faut vraiment s'exploser avec violence sur un gros mur en béton armé pour abîmer sérieusement son beau camion.



En Deux Mots

La réalisation technique est sans défaut, le jeu est amusant, et on a envie de s'y accrocher pour améliorer son pilotage. MTBR n'apporte cependant rien de révolutionnaire dans un genre déjà surexploité, ce qui limite un peu son intérêt.

- \+ C'est vraiment très beau
- \+ Le pilotage de ces camions est beaucoup plus intéressant qu'on pourrait le penser
- − Machine puissante exigée pour vraiment profiter du jeu
- − Ça reste un jeu de course très classique

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
90	85	82





Jouable sur PII 300, 64 Mo Ram
Éditeur Eidos
Développeur Capcom États-Unis
Texte et voix VF Nbre de joueurs 1

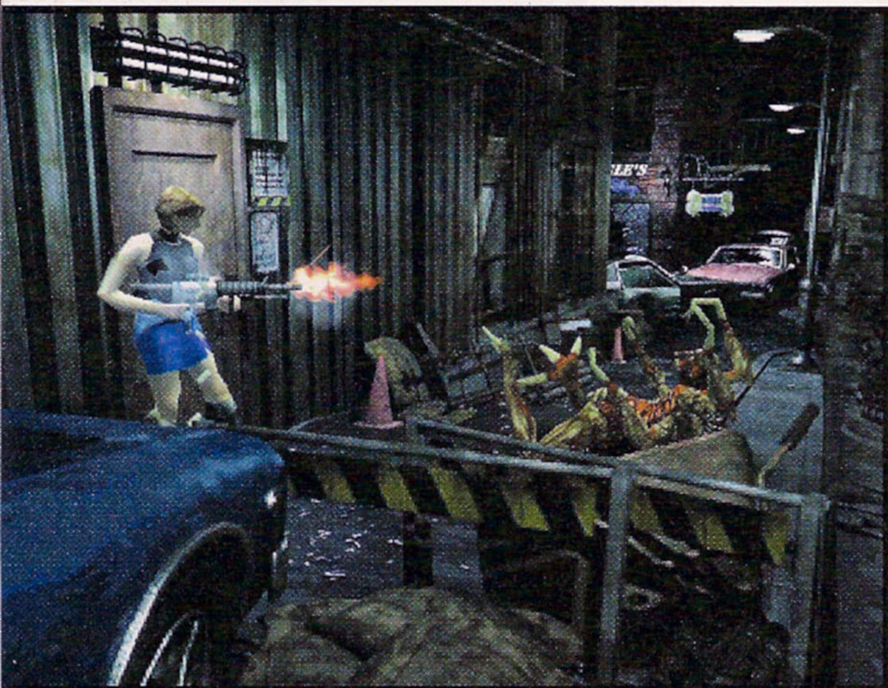
Qu'on aime ou qu'on n'aime pas passer son temps à courir et à blaster des monstres, on ne peut reconnaître qu'une chose : Resident Evil 3 maîtrise avec bonheur les ficelles de la peur.





Resident Evil 3 NEMESIS

Action / aventure pour tous joueurs - PC CD-Rom



Le pistolet mitrailleur est pas mal dans son genre, mais votre arme de prédilection sera sans aucun doute le fusil à pompe. Il est d'une efficacité redoutable, avec son large champ de tir qui lui permet de buter à courte portée plusieurs monstres en un seul coup.

Des hurlements dans la nuit, des coups de feu, une porte qui claque, et vous faites votre apparition : Jill Valentine, ex-membre des STARS, et bientôt ex-vivante si vous ne vous prenez pas en main immédiatement. Alors courez, courez vite si vous tenez à faire toujours partie de notre monde. Resident Evil 3 commence sur les chapeaux de roues, tout comme les anciens volets. Le premier réflexe à avoir dans cette aventure est de courir aussi vite que le vent, mais vous devrez en acquérir de nombreux autres pour survivre au cauchemar que vit la ville, car Racoon City connaît à nouveau l'horreur. Derrière cette vague de terreur se cache toujours la même organisation : Umbrella. Cette société a déjà déclenché, dans les anciens épisodes, avec ses expériences biogénétiques, des massacres innombrables. Racoon semble être son site expérimental préféré, car une fois de plus, elle y déchaîne un enfer encore moins maîtrisable que les deux précédents. Cette fois-ci, outre les hordes de morts-vivants, vous allez devoir affronter Nemesis, un ennemi qui vous en veut personnellement et qui n'aura de cesse de vous trucider.

L'art de la fuite

Si le premier RE (Resident Evil) se passait dans un manoir et le second dans Racoon City elle-même, le troisième reprend les bonnes idées des deux pour nous proposer des décors variés. Vous retrouvez le commissariat quasiment dans l'état où vous l'aviez laissé, ainsi que des extérieurs arborés et des ruelles saccagées. Vous évoluez dans une ville importante où toutes les strates ont été envahies : les égouts recèlent de nombreux pièges, les rues sont aussi peu sûres, les magasins cachent leurs propres démons, et les jardins vous offrent des promenades bien terrifiantes.

Apparemment, les remarques des joueurs ont été entendues ; si les cours bétonnées sont encore nombreuses, vous visitez aussi bien des endroits gothiques que des parcs sombres, balayés par la pluie. Voilà déjà de quoi planter une ambiance suspense, digne des grands films du genre. Ajoutez à cela quantité de créatures retravaillées, et vous voici plongé en pleine séquence d'horreur. Pour offrir un challenge plus motivant, les développeurs ont affiné l'I.A. des monstres. Si les zombis ressemblent toujours à des cadavres ambulants, ils se montrent plus efficaces que par le passé. Ne croyez pas pour autant avoir droit à un Half-Life ou à un Quake : aucun d'eux n'essaiera de contourner le pâté de maisons pour vous prendre à revers. L'intervention des bestioles les plus importantes comme Nemesis ou les hunters est scénarisée de manière à entretenir la plus grande tension dans votre terrier. Parfois, vous sentirez des ombres se glisser dans votre dos sans pouvoir les descendre, tandis qu'à d'autres moments, elles surgiront pour vous sauter à la gorge. Tous ces mécanismes s'enchaînent pour vous maintenir dans un état de stress permanent ; on en a même rajouté pour faire exploser votre cœur. Ah, vous vouliez faire croire qu'après deux RE, vous seriez capable de tenir le choc d'un troisième épisode. Eh bien remisez vos ambitions : Nemesis va vous faire mouiller le froc car le monstre créé par Umbrella vous poursuit jusqu'au bout de l'aventure. Si vous espériez avancer tranquillement l'arme à la hanche en éliminant toutes les créatures qui se présentent devant vous, vous avez tout faux. Nemesis est immortel, du moins lors des premières rencontres, et un affrontement avec lui est synonyme de mort à plus ou moins brève échéance. Il vous faut fuir avec, à vos trousses, un tueur déchaîné qui rêve de clouer votre tête au-dessus de sa cheminée. Difficile d'accomplir les basses besognes d'un scénario classique, comme découvrir et utiliser des objets, tout en s'évertuant à éviter un tel monstre.

The Mercenaries, le jeu bonus

The Mercenaries vous met dans la peau d'un des trois mercenaires de la société Umbrella. Vous devez, une fois votre personnage choisi, traverser la ville en moins de deux minutes pour vous rendre dans le lieu qui vous permettra d'enlever la bombe que l'on vous a implantée. Chaque créature éliminée le long du parcours augmente de quelques précieuses secondes la limite de temps, tout en vous offrant de l'argent en fonction de l'art et de la manière avec lesquels les divers monstres rencontrés en cours de route sont tués. Ainsi, vous pouvez recommencer autant de fois que vous désirez le challenge, en renouvelant votre stock d'armes et les divers objets nécessaires à votre survie. Purement orienté action, ce mini-jeu permet surtout d'augmenter la durée de vie de Resident Evil 3, tout en proposant de prolonger, pour un peu de temps, le plaisir de son ambiance stressante.



Les armes

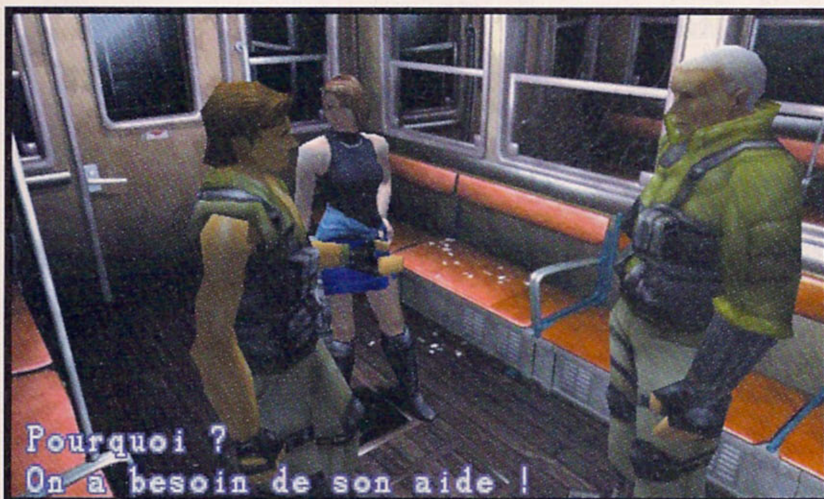
Six armes de base sont à votre disposition, identiques à celles des précédents RE. De nouvelles font leur apparition en bonus si vous savez prendre les risques qu'il faut. Pour les charger, vous aurez droit à des paquets de munitions, mais il vous arrivera aussi de récupérer des poudres. Pour pouvoir fabriquer des balles, vous devez lire l'un des dossiers de votre inventaire et utiliser l'ustensile approprié. A priori, les munitions ainsi obtenues sont surtout destinées au pistolet de base et donc guère intéressantes. Mais en fonction du mode de difficulté choisi, vous vous rendrez vite compte qu'il ne faut pas négliger le moindre paquet de poudre trouvé, car vous aurez affaire à des créatures assez balaises. Alors, quitte à revenir sur vos pas, n'hésitez pas à fouiller le plus petit coin pour détecter tout ce que vous avez pu louper lors de l'action, et même à retourner les poches des cadavres.





Carlos, jeune homme charmant, vous aidera dans votre mission. À un certain moment, vous prendrez les commandes de ce personnage pour sortir Jill d'un sacré guêpier.





Vous ne serez pas la seule survivante du grand carnage ; quelques mercenaires d'Umbrella ont réussi à survivre. En faisant cause commune avec eux, vous aurez peut-être une chance de vous sortir de cette ville.



L'art de la décision

Mais vous ne serez pas seule dans le coup. Des survivants se joignent à vous et si vous vous y prenez bien, ils vous aideront à vaincre la Bête. Tout est question de choix, et ça, c'est la véritable nouveauté de ce produit. Il vous propose, à chaque moment important, de réorienter le scénario en sélectionnant une des actions indiquées : sauter d'une fenêtre ou se cacher, fuir ou combattre… votre décision influera sur la suite de l'aventure. Du coup, l'interactivité devient beaucoup plus importante, et on a pour une fois l'impression de prendre son destin en main et de ne plus être porté par les événements.



Monter sur des caisses : ça paraît simple vu comme ça, mais les deux précédents épisodes n'autorisaient pas ce genre de fantaisie.

Bestiaire

Si Resident Evil a connu autant de succès, c'est aussi grâce à ses créatures issues des meilleurs films d'horreur. Zombis, chiens de l'enfer et autres bestioles de ce calibre savent surgir avec art pour faire naître des sueurs froides aux plus blasés d'entre nous. Ce troisième volet enrichit sa collection en diversifiant ses zombis et en faisant renaître des monstres qui avaient disparu du second. Vous découvrez également, au fil de l'aventure, une dizaine de nouvelles mochetés tout aussi dangereuses que leurs consœurs. Et bien sûr, il y a Nemesis, la créature par excellence, pratiquement indestructible. Elle vous fait connaître les affres de l'angoisse en apparaissant quand vous l'attendez le moins, pour vous poursuivre sans relâche à travers toute la carte.



La meilleure idée de Capcom a été d'écouter ses joueurs et ainsi faire évoluer Resident Evil sans tomber dans le traquenard commercial.



Autre ajout qui permet de se sentir davantage maître de son avenir : le gameplay. Affronter des adversaires n'est plus une nécessité. Vous pouvez éviter de nombreux monstres en courant, et si bataille il y a, une feinte en vous penchant en avant évitera un assaut trop direct ; l'explosion d'un baril d'essence positionné à un endroit judicieux permettra également de nettoyer une position en économisant de nombreuses munitions. Pour se protéger, Jill utilise aussi bien des éléments du décor que ses aptitudes au combat rapproché. Elle devient beaucoup plus maniable, plus vivante, surtout qu'elle bénéficie en prime d'une modélisation 3D servie par la puissance des cartes graphiques actuelles. Les différents personnages se montrent plus nets que par le passé, mieux intégrés à leur environnement 2D. On jouit du graphisme sans aucune retenue, en regrettant tout de même qu'après deux RE, Capcom n'a pas encore décidé de passer à la 3D complète. Alors, qu'attendent les développeurs pour enfin évoluer ?

En Deux Mots

Si Resident Evil 3 a su faire mieux que son prédécesseur au niveau scénario, on regrette que son moteur n'ait pas grandement évolué. Quelques changements ont été apportés au gameplay, et le graphisme a profité du passage au PC, mais on n'a toujours pas un « vrai » jeu.

- \+ Le gameplay amélioré
- \+ L'ambiance flippante
- − Une durée de vie assez courte
- − Toujours pas entièrement 3D

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
68	76	80

L'art de l'écoute

La meilleure idée de Capcom a été d'écouter ses joueurs ; ainsi, RE a-t-il su évoluer sans tomber dans le traquenard commercial. Bien sûr, le titre Resident Evil fait vendre, mais un bon scénario servi par une maniabilité adaptée offre plus de résultat que la reprise d'une recette éculée, et ce Nemesis possède les deux. L'aventure multiplie les moments d'angoisse en intégrant un nouveau facteur comme celui de la course-poursuite, tout en réutilisant les bons vieux effets d'autrefois. La musique se montre toujours d'une qualité impeccable, servant au mieux les moments forts. On aurait presque eu droit à un chef-d'œuvre si le moteur avait lui aussi évolué, et si le scénario avait bénéficié d'une durée de vie plus conséquente.

Kika



Je ne suis pas un grand fan des jeux de caisses. Sans aller jusqu'à dire que c'est de notoriété publique, on peut affirmer qu'en quelques années de présence dans ce magazine, j'ai réussi à esquiver la grande majorité des tests de jeux de bagnoles avec brio. Reste Midtown Madness, qui fait figure d'exception. Midtown Madness, pour moi, c'est avant tout un terrain de jeu extraordinaire. En effet, quel titre avant celui-ci avait osé larguer le chauffard que nous allons incarner dans une ville énorme, avec ses embouteillages, sa circulation et sa topographie ? En fait, en y réfléchissant, il y avait bien Vette, antique jeu sur Macintosh et autres PC anciens, où l'on conduisait une Corvette à travers San Francisco, mais pas grand-chose d'autre. J'étais d'ailleurs, comme beaucoup, un fan de ce jeu dont le seul désavantage était d'afficher un nombre de polygones calculables sur les doigts de la main d'un lépreux, en plus d'offrir des nuances de couleurs au nombre de seize, variant du jaune canari, à l'ocre foncé. Son seul avantage de gameplay, par rapport à Midtown : à l'époque (1991), rouler sur des piétons était encore autorisé. Depuis, la police virtuelle est devenue de plus en plus contraignante, et on écrase nettement moins, maintenant.

Midtown Madness 2

COURSE DE VOITURES POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

Voici le retour du plus populaire des jeux de bagnoles. Ce second volet « made in Microsoft » était l'une des suites les plus attendues dans leur rayon Sports, à côté de Motocross Madness





MULTIJOUEUR	
Réseau Local	8
Internet serveur	8
Internet IP	8

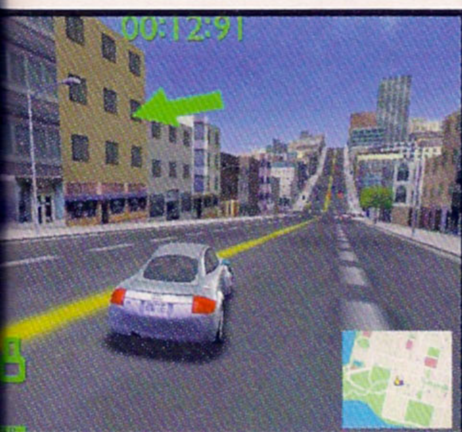
Jouable sur PIII 500, 64 Mo Ram
Éditeur Microsoft
Développeur Microsoft États-Unis
Texte et voix VO Nbre de joueurs 4

Deux cités que tout oppose

Le premier Midtown offrait en tout et pour tout une seule ville. Chicago était un choix qui pouvait sembler assez bizarre à nombre d'amateurs de ce genre de jeu. En effet, à part quelques ponts autoroutiers et un nombre minimum de tunnels, cette ville, dont les spécialités locales allaient du calisson aux victimes de la mafia coulées sur lits de béton, ne présentait aucun attrait particulier. En gros, seuls les inconditionnels de Flight Simulator pourraient trouver un quelconque plaisir à aller rouler sur le tarmac de l'aérodrome de Meigs Fields, qui constitue depuis plus de douze ans le point de départ par défaut de ce dernier. Ayant compris que Chicago n'était pas la capitale internationale de la balade pépère, les développeurs ont eu tôt fait d'annoncer de nouvelles villes (comme Paris), qui ne virent d'ailleurs jamais le jour. Midtown Madness 2 semble avoir tenu compte des désirs des nombreux fans. Il nous donne rendez-vous dans deux zones urbaines qui vont nous réserver des tonnes de surprises : Londres et San Francisco.



Accident du côté de Trafalgar Square.



Une TT contemplant un paysage où l'on peut voir de très loin.

Si le choix de la première peut sembler un peu bizarre, car pas suffisamment exotique au goût du public américain (qui aurait certainement préféré le quartier Saint-Michel à la City), San Francisco était l'étape logique et incontournable de milliers de chauffards rêvant de s'ébattre en toute liberté. Située au bord de l'océan Pacifique, elle offre des reliefs extraordinaires avec des montées aux pentes parfois supérieures à quarante degrés. Mais pour le cinéphile, c'est aussi la ville où se déroule le film « Bullit » avec Steve Mac Queen, chef-d'œuvre soporifique du cinéma policier mou, mais où l'on trouve l'une des poursuites de voitures les plus ahurissantes qu'il soit. En se remémorant la chose, on ne s'étonne donc plus de trouver une Ford Mustang de 67 disponible en teinte verte. Pour le joueur franco-français, San Francisco réserve quelques bonnes surprises, question exotisme, avec par exemple le pont du Golden Gate, Chinatown et Lombard Street, ou encore les tramways tirés par des câbles. Les villes ricaines ont aussi l'avantage d'avoir été construites par « blocks » de 200x200 mètres, massicotés avec précision, ce qui permet de savoir sa position à n'importe quel point de la ville. Il n'en est

San Francisco, ville pentue à souhait.



Deux villes de grande surface, que l'on devra apprendre à connaître comme sa poche.



Les dégâts occasionnés aux véhicules sont mieux représentés dans ce nouveau volet.





bien sûr pas de même avec Londres, où « anarchie » rime avec « conduite à gauche ». Non, en effet, ça ne rime pas, et nombreuses sont les rues piétonnes partant des grand axes, avec des angles bizarres où l'on se paume à plus d'une reprise. Côté représentation, les textures utilisées dans les villes semblent de meilleure qualité du côté du Nouveau Monde, et pour cause : Londres semble avoir un peu pâti de l'éloignement des designers, et des maps un poil répétitives faites de devantures de magasins à dominante rouge lassent un peu l'œil, à force. Fort heureusement, la City s'est transformée en un grand parc d'attractions : on prend le métro en voiture dans une sorte de geste suicidaire à la petite semaine, on va s'exercer au saut en longueur dans la Tour de Londres, on s'acharne à passer au milieu de Marble Arch (sorte d'arc de triomphe péteux) et de Hyde Park à toute vitesse. Jamais, en fait, je ne me suis autant amusé à Londres, sauf peut-être lors d'un voyage scolaire à l'âge de 11 ans, pendant cette soirée où j'avais fini à poil dans les égouts, après avoir été fouetté par une bande de quinze dockers,.

Un Londonien s'adonne à l'aérobic.



Un tour au garage

Côte graphisme, on note quelques petits changements assez intéressants. Les lumières sont beaucoup mieux maîtrisées que dans le volet précédent, et les reflets sont dans leur grande majorité de bien meilleure qualité. Mais là où cela devient plus spectaculaire, c'est dans le domaine de la météo. Ici, les nuages projettent ombres et reflets sur le sol, ainsi que sur les immeubles. Cela peut sembler a priori une idée idiote (d'ailleurs, ça l'est certainement), mais en tout cas cela change un peu des textures qui, dans la permière version, n'étaient pourtant pas uniformes. La troisième évolution, cette fois beaucoup plus visible et appréciable, concerne la distance de vue. Sur mon pauvre Celeron 566 à peine overclocké, je pouvais me permettre de voir un hanneton à une distance de cinq kilomètres. Si si, je vous jure. La chose pourrait sembler normale en ces temps d'évolution technique, mais lorsqu'on réalise que le soft se permet d'afficher une petite centaine d'immeubles à cette distance, on comprend plus facilement les énormes progrès réalisés. D'ailleurs,

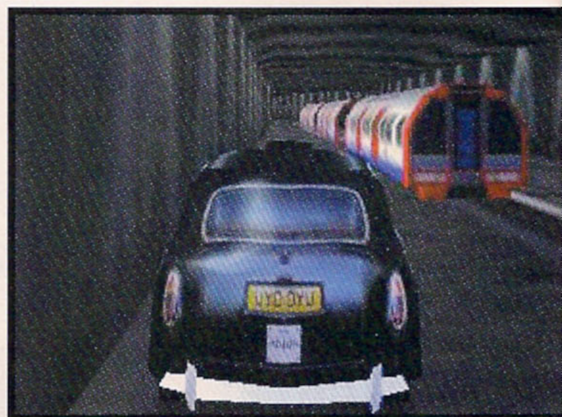
la route allant de Marin County à San Francisco, et passant sur le Golden Gate, permettra aux plus soupçonneux d'entre nous d'avoir une idée des possibilités du moteur. Les immeubles situés dans le lointain perdent un peu de leurs contrastes, dévoilant ainsi un petit effet de profondeur. Côté circulation, rien de bien original : plus de variété dans les modèles de voitures (qui roulent d'ailleurs avec une meilleure logique), plus d'événements sonores. En fait, esthétiquement parlant, seules les textures des nuages, hideuses à souhait, sont à déplorer. D'ailleurs, c'est probablement un avatar propre à la bêta-version que l'on a reçue pour le test ; on l'espère, en tout cas. Question vues, on retrouve les habituelles 1re et 3e personne. À ces dernières vient s'ajouter un mode Cinémascope, qui diminue le poids de l'image à afficher, tout en donnant au jeu un aspect plus cinématographique.

La nouvelle vue en Cinémascope.



Du Midtown tout craché

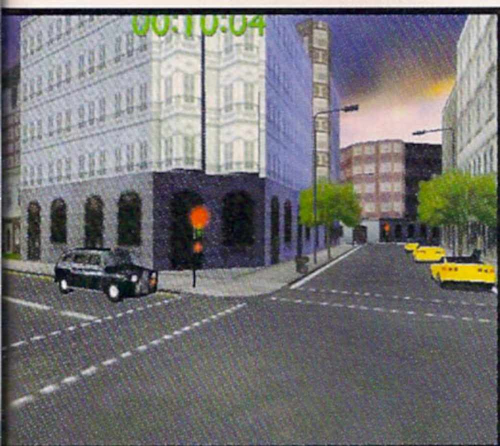
Dans les grandes lignes, le gameplay n'a pas changé d'un iota. (Heureusement d'ailleurs, car j'aurais été bien dégoûté si Midtown s'était transformé en un stupide jeu de pelote basque.) On retrouve nos types d'épreuves favorites, et un nouveau challenge fait ici une apparition remarquée : le Crash course (qui désigne à la fois un apprentissage rapide de quelque chose, et une course où l'on encastre sa caisse dans un platane). Ce mode solo permet au joueur de prendre des leçons de cascades à la sauce Stunt Driver, les tonneaux en moins. Ici, on devra par exemple sauter du quai de Frisco jusque sur le pont d'un navire ancré un peu plus loin, ou encore effectuer un parcours d'obstacles composé d'une majorité d'angles droits, sans passer, ne serait-ce qu'une seule fois, sous la barre des cinquante miles par heure. Un autre mode, plus anglais lui, nous fait vivre les fabuleuses aventures d'un chauffeur de taxi perdu en plein Londres. Le modèle physique a un peu changé. En effet, ici tout est beaucoup plus rapide : lorsque les caisses sont lancées à fond, le paysage défile tellement rapidement, qu'on est à la limite de l'irréalisme. Pourtant, cela contribue parfaitement à l'atmosphère survoltée du jeu. Les effets de la gravité et des forces d'inertie semblent mieux calculés qu'auparavant. Cela permet, entre autres, de simuler des carambolages encore plus stupéfiants, et ce même si les voitures résistent un peu mieux aux collisions avec d'autres véhicules, dans la moitié des modes de jeu. Un autre grand ajout, cette fois-ci tout à fait anti-écologiste, concerne les arbres qui n'arrêteront plus net la voiture en cas de choc, mais pourront être brisés. La modélisation des dégâts est elle aussi bien plus précise. D'ailleurs, mis à part une conduite que l'on sent de plus en plus ardue, les résultats peuvent être observés d'une manière visuelle. Avec Midtown, Microsoft a réussi la performance d'offrir, à notre regard, des voitures de marque qui ne seront épargnées par aucun effet destructeur.





L'autobus à impériale et sa suspension tout à fait impayable.

Londres est l'endroit idéal pour avoir des accidents sur la voie de gauche.





Roule à gauche ou crève !

Le mot de la fin

Ce Midtown Madness 2 est un fort bon petit jeu qui, à première vue, n'était qu'une évolution un peu faiblarde du premier. À l'usage, il se trouve que le choix des villes - dont Londres et San Francisco - change la plupart des données du jeu et implique de nouveaux styles de conduite. Le nouveau mode solo, le Crash Course, permet quelques instants de marrade intense. Malheureusement, on trouve toujours les mêmes carences, comme le manque cruel de replays qui, plus que dans tout autre jeu, s'avérait indispensable pour revivre un accident spectaculaire. Pire encore : le jeu en réseau manque cruellement de trafic routier, ce qui rend les courses cent fois moins poilantes qu'elles n'auraient pu l'être. De plus, le mode Cops vs Robbers aurait pu profiter d'un choix judicieux des véhicules, en fonction de leur manœuvrabilité. À cause de cette dernière lacune, il n'en sera rien, une fois de plus. Heureusement, MM2 reste un jeu unique dans le domaine des courses de bagnoles, le seul à autoriser une exploration en profondeur d'une ville, ce qui ne peut que rendre plus intéressantes les épreuves qui s'y dérouleront. Car avant de s'élancer dans une course en mode Pro, il est indispensable d'être devenu un grand connaisseur de l'endroit. Les voitures présentes sont le parfait reflet des tendances actuelles et possèdent des performances très variables, peut-être même plus encore que dans le premier volet.

Bob Arctor

Quelques nouvelles copines

Audi TT

Surnommée par les moins connaisseurs d'entre nous « la bagnole sport grise » ou encore la « Goukymobile » pour des raisons inconnues, la TT a envahi nos rues depuis quelques mois. Avec des lignes surpuissantes rappelant de loin une Porsche, la TT possède une très bonne vitesse, tout en se réservant un pouvoir de freinage assez exceptionnel.



New Beetle RSI

La version sport de la New Beetle avec son aileron « Sport », qui connaîtra certainement un grand succès, notamment dans un certain pays européen que je ne citerai pas, par simple peur des représailles à coups de sardines grillées.



New Beetle Dune

Cette nouvelle version de la Beetle possède une masse supérieure à la RSI, tout en étant moins performante. Aucune foutue idée de l'utilisation que l'on peut bien en faire, à part d'un pur point de vue décoratif.



London Cab

Le taxi londonien dans toute sa splendeur, increvable et moche au possible. Un excellent arc de braquage permet de s'engouffrer partout, y compris sur les trottoirs. Avantage : il est possible de faire rentrer dedans cinq personnes de taille normale, ou alors juste Ackboo et moi.



Light Tactical Vehicle

Sorte de Jeep blindée, le véhicule léger tactique est le moyen de déplacement idéal de l'homme moderne, tout comme celui des mercenaires branchos. D'une résistance exceptionnelle, il peut même affronter la camionnette Ford de Midtown 1 dans l'épreuve du face-à-face. Son seul gros défaut est sa vitesse très réduite, qui permet à des unijambistes en trottinette de le dépasser allégrement.



Double deck bus

Autobus à impériale : lourd, peu maniable et rouge. Pire encore, des gens qui vous sont totalement inconnus peuvent monter en marche sans payer. Sa masse énorme le prédispose à des accidents mortels et toujours très spectaculaires, que ce soit pour lui ou pour les autres véhicules.



New Mini-Cooper

Bien avant l'infâme voiture-montre de chez Souatch, il y avait cette voiture préférée des femmes peu douées pour les créneaux. Dotée d'une bonne vitesse et d'une manœuvrabilité assez exceptionnelle, elle sera la voiture idéale pour se glisser partout dans une ville telle que Londres.



Aston Martin DB7 Vantage

Un petit bijou doté d'une accélération assez époustouflante et d'une vitesse de pointe en rapport. Le véhicule idéal pour les cascades vers le sud de la City, mais sans excès toutefois, vu la relative fragilité de l'engin.



Le pont du Golden Gate.





En Deux Mots

Malgré des évolutions techniques que certains pourront trouver trop légères, Midtown Madness 2 propose deux villes exceptionnelles (Londres et San Francisco) qui relancent globalement l'intérêt du jeu. Les nouvelles caisses justifient à elles seules que l'on rempile pour une année de plus.

- + Le choix des nouvelles voitures.
- + Les deux villes, superbes et détaillées à souhait.
- − Toujours pas de trafic routier en réseau.
- − Toujours pas de replays.

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
80	75	82



Parmi les nombreuses vues disponibles (arrière loin, arrière près, depuis le capot...), seule celle depuis les yeux du pilote n'est pas très pratique.



V-Rally 2

COURSE DE RALLYE POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM



JOUABLE SUR PII 266, 64 MO + CARTE 3D
ÉDITEUR INFOGRAMES DÉVELOPPEUR EDEN STUDIOS
TEXTE ET VOIX VF
NBRE DE JOUEURS 2 PAR ÉCRAN SPLITTÉ

Qu'il était honteux, le premier V-Rally ! Alors quand on a vu arriver V-Rally 2, on a aiguisé les couteaux de boucher en prévision d'un test-carnage. Et puis non. Infogrames nous offre une suite dont la qualité est très au-dessus de celle de son aîné.

Une belle intro, c'est toujours agréable, et ça tombe bien : celle de V-Rally 2 est magnifique. On admire, puis on attache les harnais et on passe aux choses sérieuses. Une bonne vingtaine de voitures (trente si on y ajoute les voitures bonus à débloquer) sont proposées. Elles sont divisées en trois catégories : les 1.6/1.3 litres (Citroën Saxo, Nissan Micra...), les deux litres (Peugeot 306, Renault Megane...) et les World Rally Cars (Subaru Impreza, Ford Focus...). En ce qui concerne les modes de jeu, c'est du classique. On retrouve la Course contre la montre, le mode Arcade, qui permet de se mesurer à quatre concurrents sur différentes spéciales, le Championnat avec classement par points, et un mode Trophée où le temps cumulé sur toute une série de courses déterminera le vainqueur. Ces épreuves se déroulent sur une douzaine de tracés d'excellente facture. Que ce soit les Alpes françaises, la Nouvelle-Zélande, la Suède ou la Corse, pour ne citer que quelques-unes des contrées qu'on pourra labourer au volant de sa caisse, on retrouve partout une égale qualité graphique. Le moteur n'affiche pas des milliards de polygones, les objets et la végétation sont souvent des sprites 2D, mais les graphistes ont fait un excellent boulot. Les décors sont riches, peu répétitifs, et varient agréablement selon les pays. Le meilleur, c'est que le tout tourne à une vitesse délirante. Avec un modeste PIII bas de gamme et une GeForce même pas DDR, vous pourrez monter en 1024 avec toutes les options poussées à donf. Ça ne tombera pas en dessous de trente images/seconde, c'est un vrai bonheur.

L'arcade sans la glissade

Pour cette suite, les développeurs d'Eden Studios ont fait le choix du tout arcade. Certes, on peut régler plein de paramètres parmi lesquels le type de pneu, la répartition des freins ou encore la garde au sol. Mais pendant la course, il faut l'avouer, c'est de la bourinnade totale. Les routes sont larges, l'impression de vitesse est telle qu'on croit parfois dépasser Mach 2, tout cela encourage à garder le pied scotché sur l'accélérateur. Et même si on se mange une bordure ou un arbre, ça ne fait perdre que quelques kilomètres/heure. Le style de pilotage de V-Rally 2 s'apparente à celui de Screamer ou de Sega Rally, sans exagérer autant sur les dérapages. Le jeu n'est donc pas aussi fendard que ces deux illustres titres, on ne doit pas systématiquement trajecter au micro-poil, mais le pilotage reste très amusant et se maîtrise en quelques minutes.

Ackboo





La gestion des dégâts n'est qu'esthétique : les bolides se bardent d'éraflures et de marques de coups, mais repartent même après cinq tonneaux.





Bien sûr, les courses se déroulent dans de nombreuses conditions climatiques différentes.

En Deux Mots

UN BON PETIT JEU DE RALLYE. IL NE RÉVOLUTIONNE PAS LE GENRE, MAIS LA SENSATION DE VITESSE ET LE PILOTAGE TRÈS ARCADE PERMETTRONT À UN LARGE PUBLIC DE S'Y AMUSER IMMÉDIATEMENT.

- \+ Très fluide
- \+ Beaux décors
- \+ Excellente sensation de vitesse
- \+ Prise en main immédiate
- − Rien de bien nouveau
- − Ça manque de dérapages dans les virages

85 TECHN | 80 DESIGN | 79 INTÉRÊT

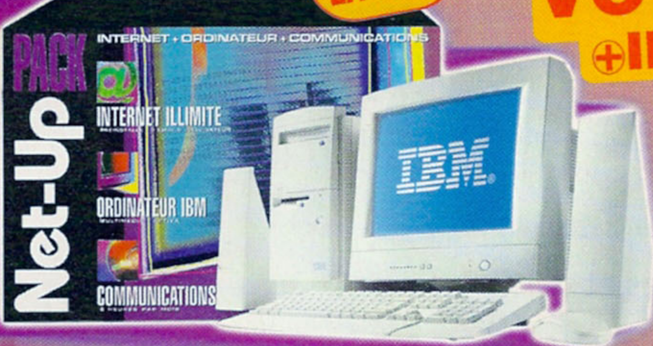
Difintel - Micro

JEUX VIDÉO - MULTIMÉDIA - TÉLÉPHONIE - D.V.D

NET-UP

VU A LA TELE

VOTRE PC + INTERNET POUR : 169F /mois*
25,8 €



Internet illimité*
+ Ordinateur IBM
+ Communications
5 heures/mois*
+ Outils & Jeux
+ Bouquet de services

OUTILS & JEUX

- Windows 98 seconde édition.
- Lotus Smart Suite Millenium (traitement de texte, tableur, logiciel de présentation, base de données, agenda électronique, publication sur Internet) et Norton Anti-virus.
- Jeu : Fifa 99

ACCES INTERNET : COM. 5H/ MOIS*

- Un accès internet illimité pendant toute la durée de l'abonnement via le portail des abonnés Net-Up.
- 5 adresses e-mail pour toute la famille.
- Pages personnelles pour héberger votre site : 20 Mo.

Achète ! Vends ! Echange ! et viens tester les toutes dernières NOUVEAUTES dans notre Espace Club.



de -30% à -70% sur l'achat de jeux d'occasion

ORDINATEUR MULTIMEDIA

- Modèle APTIVA 27 G.
- Microprocesseur AMD K6-2 500 Mhz.
- Ecran SVGA 15".
- Disque dur 5 Go.
- Mémoire de 64 Mo extensible à 256 Mo.
- Lecteur CD-Rom 40x.
- Lecteur disquette (3.5").
- Carte son.
- Chipset graphique
- Modem/Fax 56 ko.
- Haut-parleurs Infinity

TÉLÉPHONIE

Bouygues Telecom
La plus belle façon de s'entendre

L'Ericsson T18s à 490 F*



*Pour toutes souscription entre le 1/11 et le 30/12 d'un forfait Bouygues télécom de 12 mois minimum. Appels depuis la zone de couverture en France métropolitaine et hors numéro spéciaux. Conditions en magasin

JEUX



Renseignez-vous dans votre boutique Difintel.

N°1 du Jeu Vidéo/Multimédia en Europe !

FRANCE

01 Bourg en Bresse	04 74 23 13 54
01 Ferney Voltaire	04 50 40 43 43
01 Hauteville	04 74 40 04 28
02 Chauny	03 23 38 00 10
02 Laon	03 23 79 08 84
02 Soissons	03 23 59 18 18
02 Villiers-Cotterêts	03 23 76 21 72
06 Menton	04 93 28 26 55
08 Charleville	03 24 57 98 93
09 Pamier	05 34 01 02 14
11 Carcassonne	04 68 25 75 84
11 Narbonne	04 68 42 37 58
12 Rodez	05 65 67 06 15
13 Arles	06 07 06 04 30
13 Fos-sur-Mer	04 42 05 96 88
13 Salons-de-Provence	04 90 56 62 30
14 Bayeux	02 31 51 00 99
14 Honfleur	02 31 89 75 00
14 Lisieux	02 31 63 07 77
15 Aurillac	04 71 43 56 56
17 Royan	05 46 22 15 04
17 Saintes	05 46 93 51 75
19 Brive	05 55 24 47 87
21 Dijon	03 80 70 15 79
24 Bergerac	05 53 73 30 28
24 Périgueux	05 53 53 55 54
25 Montbelliard	03 81 94 17 09
26 Romans	04 75 72 78 34
26 Valence	04 75 78 09 68
27 Le Neubourg	02 32 07 00 35
27 Louviers	02 32 40 78 67
28 Dreux	02 37 50 02 12
29 Quimper	02 98 53 52 40
30 Ales	04 66 52 44 66
31 Fenouillet	05 61 70 81 05
31 Muret	05 34 46 07 70
31 Roques-sur-Garonne	05 61 72 06 64
31 Saint-Gaudens	05 62 00 31 10
31 Toulouse	05 61 21 22 02
32 Auch	05 62 61 28 20
33 Arcachon	05 56 83 58 23
33 Bordeaux	05 56 79 05 52
33 Langon	05 56 63 00 33
33 Libourne	05 57 25 98 85
34 Agde	04 67 21 32 71
34 Béziers	04 67 49 01 65
34 Sete	04 67 46 16 18
35 Fougères	02 99 94 21 00
37 Tours	02 47 75 50 01
38 Grenoble G.Place	04 76 09 26 68
38 Grenoble C. Berriat	04 76 43 27 93
38 Bourgoin	04 74 43 29 53
38 La Tour du Pin	04 74 83 31 45
38 Voiron	04 76 67 46 95
39 Dole	03 84 72 68 67
39 Lons Le Saunier	03 84 24 41 59
40 Dax	05 58 56 29 03
40 Mont-de-Marsan	05 58 45 06 08
41 Vendôme	02 54 67 00 90
42 St-Etienne	04 77 49 00 69
43 Vals-Près-Le-Puy	04 71 04 26 91
44 Nantes (Orvault)	02 40 59 53 00
45 Orléans	02 38 62 76 76
47 Villeneuve sur Lot	05 53 36 15 44
50 Cherbourg	02 33 44 00 86
51 Chalons en Champ	03 26 68 49 49
52 St Dizier	03 25 96 09 74
54 Nancy	03 83 30 45 67
54 Longwy	03 82 23 25 15
55 Verdun	03 29 86 78 08
57 Forbach	03 87 88 67 16
57 Thionville	03 82 53 08 02
57 Metz	03 87 74 65 70
59 Cambrai	03 27 70 22 56
59 Tourcoing	03 20 27 00 44
59 Hazebrouck	03 28 50 10 16
60 Beauvais	03 44 48 53 60
60 Chantilly	03 44 57 69 78
60 Clermont	03 44 50 41 00
60 Crépy en Valois	03 44 59 28 18
61 Alençon	02 33 26 11 00
61 Argentan	02 33 67 29 00
61 L'Aigle	02 33 34 27 00
62 Boulogne-sur-Mer	03 21 94 03 02
62 Calais	03 21 19 07 00
62 Lens	03 21 78 75 40
64 Bayonne	05 59 25 78 09
64 Biarritz	05 59 24 39 07
65 Lourdes	05 62 42 30 68
66 Perpignan	04 68 35 03 86
67 Haguenau	03 88 63 88 36
69 Lyon (8ème)	04 72 78 60 84
69 Villefranche/Saône	04 74 07 11 50
71 Digouin	03 85 53 78 77
71 Macon	03 85 39 09 52
71 Montceau-Les-Mines	03 85 57 29 49
71 Le Creusot	03 85 55 08 02
72 La Fléche	02 43 94 99 79
72 Le Mans	02 43 82 68 14
74 Cluses	04 50 96 68 51
74 Annecy	04 50 52 86 02
75 Paris 17ème	01 47 64 15 96
76 Elbœuf	02 35 77 83 90
76 Fecamp	02 35 10 11 60
76 Rouen	02 35 73 68 50
77 Montereau	01 60 73 59 94
77 Pontault Combault	01 60 29 53 76
77 Melun	01 64 39 40 00
77 Chelles	01 64 21 55 44
77 Fontainebleau	01 60 71 91 14
77 Nemours	05 53 77 28 08
77 Pontaux Combault	01 60 29 53 76
78 Elancourt	01 30 13 87 30
78 Montigny le Bretonneux	01 39 44 06 76
78 Plaisir	01 30 07 52 81
78 Versailles	01 39 24 13 00
81 Albi	05 63 49 02 99
81 Castres	05 63 35 19 86
81 Revel	05 61 27 66 65
82 Montauban	05 63 92 13 13
83 Toulon	04 94 91 17 91
84 Avignon	04 90 86 41 66
84 Carpentras	04 90 60 10 11
84 Orange	04 90 34 47 13
85 Challans	02 51 49 77 92
88 Epinal	03 29 82 06 97
89 Auxerre	03 86 72 95 60
91 Savigny	01 69 24 21 04
92 Boulogne	01 41 41 92 92
92 Issy-les-Moulineaux	01 45 29 00 03
93 Livry Gargan	01 43 30 24 25
93 Montreuil	01 48 97 05 54
93 Montreuil 2	01 41 58 11 11
93 Tremblay-en-France	01 49 63 19 93
94 Maison Alfort	01 48 93 35 14
94 Cachan	01 47 40 08 15
94 Boissy-st-Léger	01 45 69 31 08
95 Argenteuil	01 30 76 17 17
95 Sarcelles	01 39 92 47 16
97 Cayenne	05 94 28 25 28
97 Fort de France	05 96 70 79 67
98 Nouméa	00 687 26 43 34

SUISSE

- 3 magasins.

ESPAGNE

- 10 magasins.

BELGIQUE

- 2 magasins : Mons. 065 84 60 33
- Saint Ghislain : 065 80 36 92

OUVERTURES PROCHAINES

FRANCE/DOM-TOM

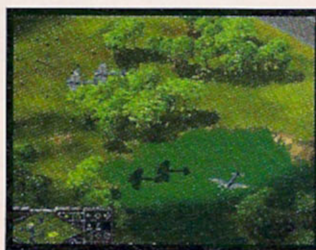
- Saumur • Annonay • Guadeloupe • Rueil • Ajaccio
- Tarbes • Levallois-Perret •

PORTUGAL

- Lisbonne 1 et 2



Tiens, pour une fois, la VF n'est pas ridicule et les textes des briefings sont bien faits. En revanche, on ne reconnait pas bien, sur cette carte, le terrain sur lequel on va jouer.





Jouable sur **P II 233**
Éditeur **Focus Marketing**
Développeur **Fireglow États-Unis**
Texte et voix **VF**
Nombre de joueurs **Seul ou en réseau**



Des centaines de petits sprites débarquent sur les côtes normandes et se font déchiqueter... La guerre a cela de bon qu'elle devient ici un jeu.

Sudden **Strike**

Stratégie temps réel tout public - PC CD-Rom



C'est marrant, j'adore ce jeu et il m'énerve. Il m'énerve parce que ses défauts contrastent terriblement avec ses qualités. Défauts de bêta-test et manque d'audace s'opposent à plusieurs idées ingénieuses et à l'ambition du projet. Il me plaît avant tout parce que ses partis pris graphiques sont vraiment séduisants. C'est de la bonne vieille 2D, du bon vieux sprite de Cro-Magnon, mais les graphistes ont atteint le parfait compromis entre réalisme photographique et un minimum de stylisation. Au final, on a vraiment l'impression de survoler un champ de bataille, tel un colonel embarqué dans un avion de reconnaissance. C'est le débarquement. D-Day. Non loin de la plage entièrement rouge du sang de mes hommes, mes troupes traversent un pont branlant en ordre dispersé. Les fantassins passent en premier. Non loin, les chars attendent leur tour. Un vrombissement se fait de plus en plus présent, jusqu'à ce que trois bombardiers Heinkel HE111 traversent mon coin de ciel. Et les voilà qui larguent leurs bombes. Quelques-unes ratent le coche et atterrissent dans l'eau, soulevant d'immenses gerbes. Les autres fracassent le pont de bois, broient mes hommes. Je rapatrie les survivants sur l'autre rive. Coupés du soutien des blindés, ils n'ont plus rien d'intelligent à faire que de se raconter leur vie de civils autour d'une boîte de conserve. En amont, le génie jette à la hâte un nouveau pont. Un avion de reconnaissance allemand les survole déjà,

Allez faire la différence, vu d'avion, entre DCA, mortier et canon anti-char. Une fois encore, il faut cliquer sur chaque unité.





porteur de mauvaises nouvelles. De l'autre côté de la ville que j'aurais dû prendre d'assaut depuis une bonne demi-heure, des renforts américains sont parachutés. Trop tôt, tellement trop tôt. La DCA allemande, que je n'ai pas encore neutralisée, les déchiquète en plein vol. Massacre.

Comme là-bas, dis !

Tout ça ressemble incroyablement à un film de guerre, et sûrement à la guerre elle-même. Et si les hommes sont minuscules, ils n'en tombent pas moins théâtralement sous les balles ennemies, ne meurent pas sur le coup, se traînent péniblement, perdent leur sang jusqu'à ne plus être sélectionnables. On les entendrait presque pleurer un dernier « Shiiiit !... » en s'injectant la dose de morphine qui les soulagera en attendant la mort. Après ça, on y regarde à deux fois avant de les envoyer à la tuerie. On cherche des moyens d'en perdre le moins possible. On repense à des films comme « La ligne rouge » ou « Il faut sauver le soldat Ryan » sur l'absurdité de ces boucheries qui sauvent le « monde libre ». Car évidemment, il est tellement plus rentable d'envoyer vingt hommes à une mort certaine plutôt que de perdre un char. Oui, une poignée de pauvres types envoyés devant le feu ennemi permettent à mes tireurs d'élite d'éliminer un nid de mitrailleuses... Qu'importe si quelques troupiers y passent : c'est plus logique d'un point de vue économique. Brrr...
Ce réalisme du graphisme et de l'action s'accompagne d'un souci méticuleux dans la description des unités. Elles sont extrêmement détaillées, avec différentes sortes d'armes, de munitions, des snipers, des chars lourds, moyens, légers, des blindés de reconnaissance, plusieurs types de mortiers. Mais si toutes ces unités ont chacune une utilisation tout à fait différente, vues de là-haut elles se ressemblent désespérément toutes. Il faut cliquer sur elles une à une pour que s'affiche leur description. Car l'interface est elle simpliste, en tous points comparable à celle du premier Command & Conquer du début des années 90 et ne permet pas d'utiliser la profondeur du jeu. De cela naît une énorme frustration ; même s'il est possible de ralentir la vitesse de déroulement du jeu, et même de donner des ordres alors que le jeu est en pause, il n'y a aucun moyen confortable de jouer finement. Tout nous encourage à faire de grands groupes disparates d'unités vaguement semblables. Groupe 1 : les fantassins en vrac. Groupe 2 : les blindés en vrac. Groupe 3 : les ravitaillements en vrac. « Attention, groupe 1, à l'assaut !»



Apparemment, tous ces fantassins sont identiques. Pourtant, ils cachent une grande disparité et pas moins de cinq types d'unités. Double-cliquez sur l'une d'elles, et toutes les unités du même type seront sélectionnées. Oui mais... il faut d'abord cliquer sur elles, une à une, pour trouver la première, qui permettra de sélectionner toutes les autres.



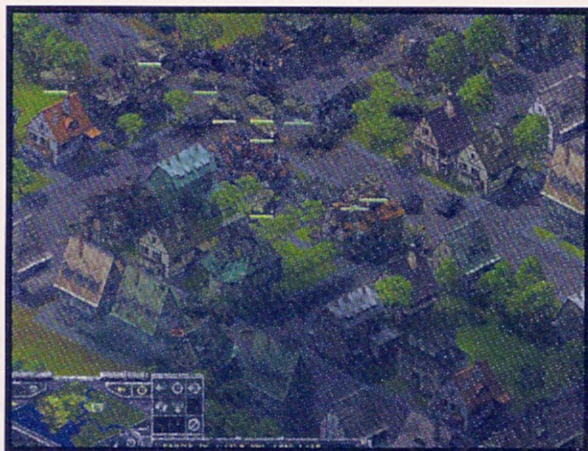
À plusieurs reprises, les troupes sont jouées par l'ordinateur. En particulier lorsqu'elles arrivent sur le terrain de jeu. C'est assez agréable, mais ils auraient pu prévoir un message d'alerte quand l'ordinateur vous passe le relais. Traces de chenilles et fumées du moteur : cela nous fait regretter d'autant plus que le moteur ne soit pas en 3D.



Voilà, j'ai accompli l'objectif demandé : prendre la ville d'assaut. Pourtant la mission ne prend pas fin. Pourquoi ? Parce que je ne suis pas passé par le chemin prévu par le scénario. Il va me falloir retourner en arrière pour détruire des poches de résistance que j'avais contournées !

L'enfer du devoir : faire mieux !

Il est possible de former jusqu'à dix groupes, et c'est encore trop peu. Les attaques s'orchestrent en tenailles, voire par trois points. Une fois encore, les limites de l'interface poussent le joueur à abandonner toute finesse. Il aurait été tellement agréable de pouvoir accéder à des fonctions d'escorte, de voir matérialisés sur la carte les « way points » déjà enregistrés chaque fois que l'on sélectionne une unité pour réellement écrire sa stratégie à l'avance. Il aurait été tellement plus confortable de pouvoir donner des ordres flous ou généralistes, tels que « Soutenez tel groupe ! » à l'artillerie pour qu'elle attaque d'elle-même certaines zones sensibles sans qu'on ait à retourner à l'arrière de la bataille pour lui donner des instructions toutes les dix secondes. Même aberration avec la présence d'ambulances : on se retrouve avec des centaines de blessés, qu'il faut sélectionner un à un et les faire quasiment entrer toujours





Très réussie, la gestion toute simple des bombardements. (Je me relis et réalise qu'un grand avenir m'attend dans la rédaction de publicités pour du matériel militaire).

un à un dans ces véhicules pour qu'ils se fassent soigner. Ces fonctions auraient absolument dû être automatisées. Toujours selon le même principe, il est possible d'envoyer des avions en reconnaissance. Or, si vous ne surveillez pas attentivement leur progression, si vous n'êtes pas sur eux au moment précis où ils survolent la zone qui vous intéresse, aucune trace de leur repérage n'est mémorisée et le « fog of war » recouvre instantanément tout. Les concepteurs auraient pu prévoir ne serait-ce qu'une alerte radio, du genre « Attention, nous survolons la zone ! », ou mieux, prendre un cliché et le rendre consultable. Non, ils se sont contentés des options que proposait Command & Conquer et qui, aujourd'hui, surtout adaptées à un jeu pareil, sont tellement loin d'être suffisantes. Reste à voir le mois prochain comment se défendra le jeu en mode réseau.

GDI technology

L'Intelligence Artificielle elle aussi trahit de belles lacunes techniques et un lourd retard technologique. On retrouve des défauts qui datent de Warcraft et Command & Conquer ! Les unités se bloquent entre elles au sortir des véhicules et des bâtiments. Bien plus grave : quand on ordonne à un groupe d'aller d'un point à un autre, celui-ci peut décider lui-même de se scinder pour éviter un goulot d'étranglement... Il ira jusqu'à faire tout le tour de la carte pour rallier le point de rendez-vous !! Se dirigeant aveuglément vers une destruction certaine.

Toutes ces lacunes sont impardonnables aujourd'hui. A mesure que les jeux s'affinent, l'ergonomie, l'interface, l'Intelligence Artificielle doivent suivre, et le joueur doit pouvoir déléguer un nombre grandissant de tâches à l'ordinateur. Même s'il donne de nombreuses satisfactions au joueur, dont la délicieuse sensation de vivre en direct une guerre, avec un réalisme étonnant, Sudden Strike est un jeu qui a des ambitions de demain, assorties à une technologie d'hier.

monsieur pomme de terre

Bug ! J'étais tout fier d'avoir détruit à distance, avec mon artillerie, un obusier embusqué derrière une maison. J'envoie ensuite mes fantassins pour finir le ménage... L'obusier est toujours là, mais maintenant invisible ! L'improbable super-héros mutant ravage mes troupes.





Catastrophe si vous ne construisez qu'un seul pont : des goulots d'étranglement se forment et les unités prennent sur elles de chercher un autre chemin. Deux solutions (de fortune) : construire plusieurs ponts côte à côte ou bien rediriger les unités une à une.



En Deux Mots

Un jeu très ambitieux qui tente le grand écart entre la séduction d'un large public, tout en proposant aux hard core gamers une réelle profondeur, un éventail très large de possibilités. Tout cela aurait été possible avec une technologie d'aujourd'hui, mais Sudden Strike accuse un retard technique, son ergonomie et les partis pris de gameplay qu'il propose sont aujourd'hui dépassés. Reste une réussite graphique et de belles sensations qui ne font pas totalement oublier la frustration de jouer à ce qui aurait pu (et dû) être un hit.

+ Réalisme du graphisme et description fouillée des unités
+ Large éventail d'actions et d'interactions possible
- I.A. et interface d'un autre temps
- Certaines lacunes auraient aisément pu être corrigées

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
75	88	83

DUNE
ON-LINE

CRYONETWORKS
développe un jeu on line massivement multi-joueurs
basé sur l'univers mythique de DUNE.

Dans ce cadre, nous recrutons
50 INGENIEURS DEVELOPPEMENT
ayant une formation supérieure en informatique,
et une expérience de la programmation.

Epicez votre vie en rejoignant la guilde
des développeurs de CRYONETWORKS !

Merci d'envoyer votre candidature à
CRYONETWORKS
44-50 avenue du Capitaine Glarner
93400 Saint-Ouen
01.49.48.69.00
jobs@cryo-networks.fr

cryonetworks
e-magine your world®

www.cryonetworks.com



JOUABLE SUR PIII 500, 64 MO RAM
ÉDITEUR GATHERING OF DEVELOPPERS ÉTATS-UNIS
DÉVELOPPEUR RITUAL ENTERTAINMENT
TEXTE ET VOIX VF NBRE DE JOUEURS 1



Parmi les choses utiles que notre pays a inventées, on trouve le magazine de bande dessinée « Metal Hurlant » fondé par des gus tels que Moebius (alias Gir, alias Jean Giraud,), Druillet, ou Dionnet et autre Manœuvre. Publiant des séries prestigieuses allant de « L'Incal » à « Judge Dredd », ce magazine, qui a existé de 1975 à 1987, a révélé de nombreux talents et a même été traduit et adapté aux États-Unis sous le titre « Heavy Metal ». Ce dernier a donné son titre au film du même nom. À l'époque, celui-ci avait fait figure de monument de la contre-culture parmi les bandes d'étudiants chevelus, malgré une technique d'animation très douteuse et de mauvaise qualité. Il y a quelques mois est sorti, dans l'indifférence totale, un nouveau film, « Heavy Metal 2 », tentant de grappiller un peu de l'immense succès de son illustre prédécesseur. Seulement, cette fois-ci, la sauce n'a pas pris ; peut-être les étudiants d'alors ont-ils grandi et sont-ils devenus responsables informatiques de multinationales ? Peut-être encore que Simon Bisley, le dessinateur mis en avant, est-il un peu trop brouillon et beaucoup moins inspiré qu'un Bernie Wrightson ou un Corben de la grande époque ?



Julie devra apprendre quelques combos à l'épée, avant de se lancer dans l'aventure.



Deux créatures étranges à plumes et à poils.

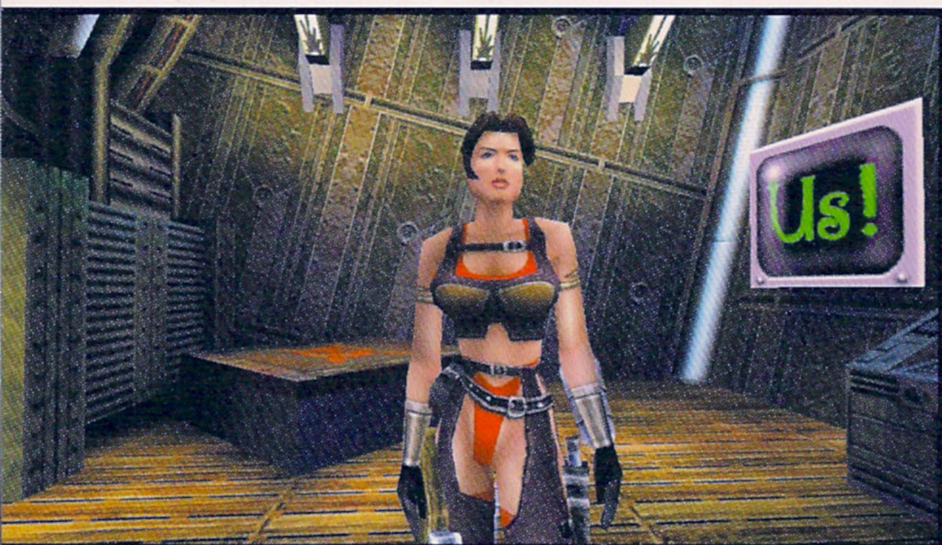
Au commencement… L'histoire du jeu est assez prenante : tout commence dans le décor idyllique d'Eden, la ville où habite Julie, notre héroïne. Cette cité est protégée par un dôme d'énergie. Vient un jour où des météorites bizarres, radioactives et verdâtres, rentrent en collision avec celui-ci, rapidement suivi par un vaisseau étranger.

FAKK 2

TOMB RAIDER-LIKE NUDISTE POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

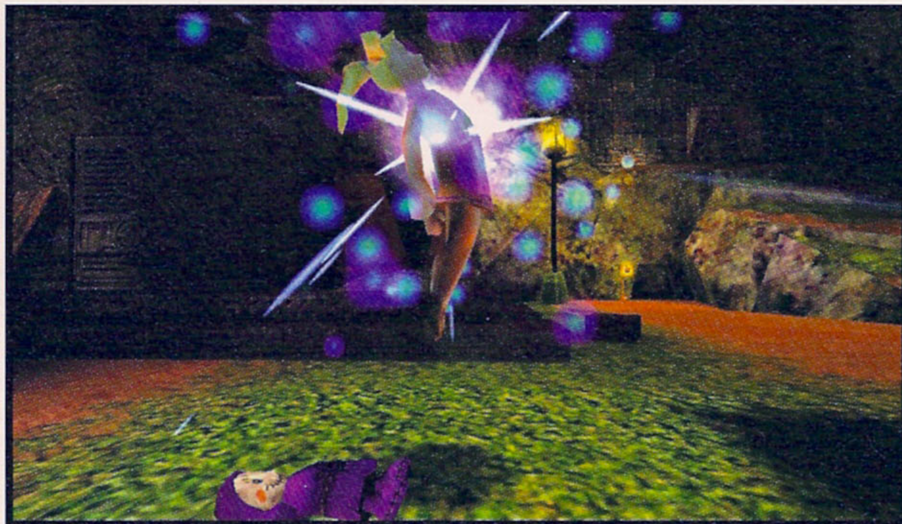
FAKK 2, déjà dispo en magasin, se présente comme le jeu le plus sexy de l'année. Et pour cause : l'héroïne, une athlète complète, ne semble avoir, comme seule difficulté, que celle de garder ses fringues.

C'est ce moment précis que choisissent les envahisseurs pour ravager tout le pays, aidés des pierres de Loch-nar, une sorte de Cryptonite du pauvre qui n'est en fait que le Mal incarné. Ces roches ont la propriété de faire muter les habitants du coin en méchants, lancés à la poursuite de Julie qui, inexplicablement, résiste aux propriétés maléfiques du Loch-nar. Peut-être a-t-elle découvert que l'on peut s'immuniser aux vertus de cette entité en se dévêtant le plus possible ? Peut-être aime-t-elle juste les strings qui rentrent bien dans les fesses ? Qu'importe. Toujours est-il que l'héroïne épuisera toutes les astuces pour exposer ses parties charnues au tout-venant, pour notre plus grande lassitude. On pourrait définir FAKK 2 comme un Tomb Raider-like muni d'un moteur sur-vitaminé : l'héroïne saute de caisse en caisse, s'accroche à des parois, possède une visée automatique pour les armes à feu, et j'en passe… l'histoire est déjà connue. De ce côté-là, rien à redire, le déroulement des niveaux est d'une facture très classique. Certains d'entre eux (comme le temple) sont d'ailleurs des petits chefs-d'œuvre d'architecture. Les énigmes ne sont jamais ardues et se résolvent aisément. Dommage d'ailleurs, car, du coup, les développeurs ont cru bon de prévoir une ménagerie omniprésente et infinie afin d'allonger un peu la sauce. À l'instar d'un Daïkatana (oui, la comparaison fait mal), on assiste donc à des invasions de moustiques aussi lourdissimes qu'infinies. Parfois, le jeu tourne au pur produit de console avec des boss de fin de niveau assez



Le deuxième set de fringues : string rouge et harnachement de cuir.

inintéressants (comme dans Bioman, le nom du boss s'affiche, suivi d'une barre représentant ses points de vie). Comble de l'idiotie, certains objets, sur lesquels on peut agir, s'affichent en surbrillance, histoire de mettre le jeu à la portée des demeurés du village.


Un monde bien cruel, à la Bisley.

Un moteur sur-performant

Du point de vue du moteur, y a bien peu à redire. FAKK 2 est l'un des jeux dont les géniteurs ont été assez friqués pour acquérir le moteur de Quake 3 made in Id Software. Les performances de ce dernier sont connues, mais c'est bel et bien la première fois qu'on le voyait sous l'apparence d'un jeu de plate-forme. En effet, le dernier avatar que l'on avait pu admirer n'était autre que Star Trek Voyager Elite Force, un jeu d'action/aventure excellentissime, sorti il y a peu. En gros, les performances de FAKK 2 ne surprendront personne : fluidité, surfaces courbes, application soignée des textures… Tous ces éléments sont au rendez-vous. Seul truc bête : les curseurs des options graphiques sont inversés. Ainsi, il faudra les pousser tous sur la gauche pour avoir la meilleure qualité possible. Malheureusement, voilà un défaut qui finit par transformer les jolis niveaux en croûtes d'inspiration cubiste… Le moteur graphique permet de nombreuses possibilités de mouvements : ceux de l'héroïne sont d'une qualité jamais atteinte (à cet égard, le joueur bénéficie d'une liberté de mouvement plutôt incroyable) : elle peut monter à la corde, faire des roulés-boulés, se suspendre à un élément avec les bras et les jambes, la tête en bas, etc. Les niveaux du jeu sont immenses et assez variés. D'ailleurs, on quitte très vite la cité pour se retrouver dans un monde glauquissime cher à Simon Bisley, composé de grottes, de jungles et autres délices du genre. À partir de là, Julie devra rentrer dans une folie meurtrière, trouvant au gré de ses aventures des armes de plus en plus surpuissantes et des vêtements de moins en moins couvrants. Là où FAKK se distingue des autres produits de ce type, c'est qu'elle apprendra des combos permettant de tirer le meilleur parti d'instruments tels que l'épée ou la hache. Inutile de détailler les armes qui sont ici d'un classique déroutant.


Explosions et effets sont au rendez vous.




FAKK 2 est un jeu plutôt violent et sanglant.


Des décors souvent grandioses.

En Deux Mots

En conclusion, FAKK 2 est un jeu superbe, mais vu la paternité du moteur, ce n'est pas vraiment étonnant. Au milieu d'une aventure assez intéressante et nantie d'une bonne durée de vie, le plaisir du jeu est gâché par des collisions mal gérées et autres maladresses techniques.

- + Un moteur graphique superbe, des niveaux spectaculaires.
- + Une héroïne assez exhibitionniste, aux poses racoleuses.
- − Des voix en français, atroces, tout simplement.
- − Un jeu sorti à la va-vite, où demeurent de nombreux bugs.

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
40	90	72

Foire aux bugs

Techniquement, il y a tout de même des choses à redire. Tout d'abord, un gameplay plutôt raté. En effet, à de nombreuses reprises, on s'aperçoit que les niveaux, au demeurant superbes, ont été réalisés un peu trop rapidement, les collisions étant dans leur ensemble plutôt foireuses. Le personnage, inexplicablement, ne peut pas grimper à certains endroits sans une raison précise. Pire encore : parfois, sans savoir pourquoi, il accroche les murs comme du velcro. C'est d'autant plus ennuyeux, qu'à certains moments il faut justement se coller à ceux-ci pour longer un précipice. Ces éléments quelque peu gênants, qui arrivent rarement toutefois, rendent au final le gameplay imbitable, ce qui est un comble pour un jeu de plate-forme. Pour mémoire, la dernière catastrophe en date, Tomb Raider III, constituait, avant FAKK 2, un cas d'école. Mais ce qui lourde le plus, c'est certainement de se retrouver en train de sauter sur des plates-formes suspendues au-dessus du vide et de chuter, faute de s'accrocher, tout ça parce que les auteurs du jeu ne maîtrisent pas correctement l'éditeur de niveaux. D'ailleurs, là où ça devient encore plus regrettable, c'est que les sauvegardes et chargements sont tellement rapides qu'il est très tentant d'enregistrer systématiquement pour un oui ou pour un non. Mais j'ai gardé le plus crispant pour la fin : après une installation en français, les personnages se sont mis à alterner la langue de Molière et celle de Shakespeare en plein milieu des dialogues. Un fait qui confirme l'impression qu'il s'agit d'un produit vite commercialisé et mal dégrossi.

Bob Arctor

Parmi les desiderata des fans de FS, ceux qui reviennent le plus fréquemment sont certainement l'ATC et un trafic aérien digne de Fly ! FS Traffic de Lago est justement là pour pallier une de ces deux lacunes. Dans la version commerciale de FS2000, on trouve ce que l'on appelle un « scénario dynamique ». Ce dernier simule une circulation aérienne qui est en fait très souvent limitée aux tours de pistes. Le principe à la fois simple et très ingénieux de FS Traffic concerne surtout ceux qui aiment voler dans une région précise. Ainsi, à chaque fois que vous volez d'un point à un autre, il est possible d'enregistrer le voyage. La track ainsi générée servira de modèle pour d'autres avions pilotés par l'ordinateur auxquels elle sera attribuée. Pour rendre la chose encore plus réaliste, on l'attribuera à un type d'avion (gros porteur, tourisme) pour éviter par exemple de voir un Cessna décoller à 215 mph avec une track de 747. L'idée la plus intéressante est celle de la réserve d'avions que vous allez vous constituer. FS Traffic permet d'importer des appareils, que l'on devra classer par types (avions de ligne, hélicos, de tourisme, etc). Ainsi, lors d'une génération de trafic aérien, le soft puisera dans cette réserve et collera les avions sur les tracks correspondantes, faisant alterner des modèles similaires à ceux que vous aurez pris soin de lui procurer. En plus de cela, FS Traffic est capable de générer des décollages et des atterrissages dynamiques sur n'importe quel aéroport muni d'un système ILS. À l'usage, la mise en œuvre est simplissime et donne d'excellents résultats, animant un monde habituellement désert, d'une vie aérienne des plus intenses.
Des pistes déjà toutes faites par les amateurs de Traffic sont disponibles au http://fstraffic.com/ exchange/exchange2.htm

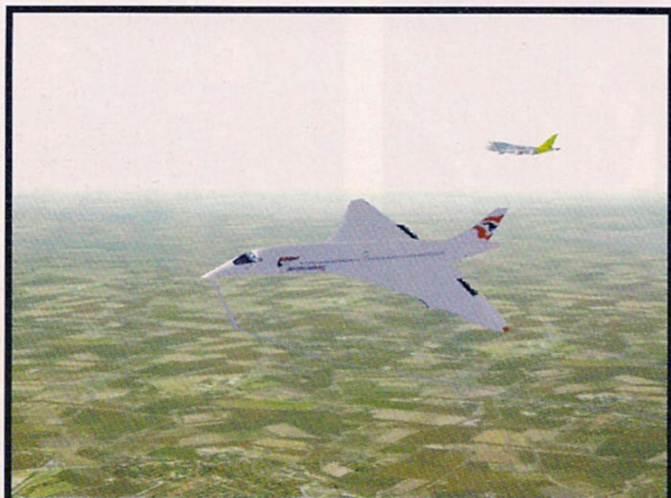

FS Traffic est aussi capable de générer des vols d'hélicoptères ou de véhicules au sol.





MULTIJOUEUR	
Réseau Local	OUI
Modem Direct	OUI
Internet IP	OUI

Jouable sur **PII 400, 64 Mo Ram**
Éditeur **Lago** Développeur **Lago États-Unis**
Texte et voix **VF** Nbre de joueurs **8**


On peut bien sûr simuler les routes aériennes à toutes les altitudes.

FS Traffic

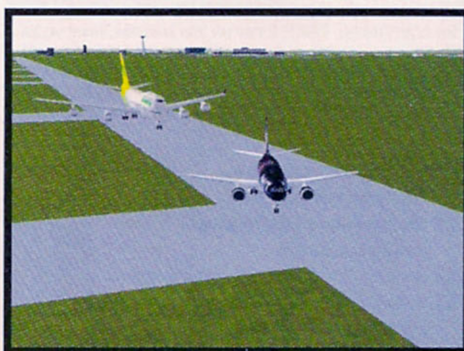
Add-on Flight Simulator pour tous joueurs - PC CD-Rom

Chipotons un peu

Ce soft, disponible aussi sur le Net, nous arrive dans une version « boîte dépourvue de documentation papier ». Le manuel est au format Acrobat Reader, un logiciel idiot dont la rapidité n'a pas évolué depuis l'époque des 486. On était en droit d'attendre, de la part de l'éditeur, un manuel papier digne de ce nom, sinon autant acheter le logiciel sur le Net. Et là, vous me dites que tout le monde n'y a pas accès. Exact, mais sans accès au Net, comment récupérer les tracks et avions disponibles sur le site de Lago, puisque là aussi Ubi Soft a oublié de les inclure dans cette version « boîte » ?

Bob **Arctor**

Grande nouvelle : il semblerait que nos amis les éditeurs en aient un peu marre de commercialiser des compilations d'avions et de tableaux de bord souvent inférieures à celles que l'on peut trouver gratos un peu partout.



En Deux Mots

Un produit très bon qui, bien plus que d'offrir une énième compilation d'avions que l'on trouve partout gratos, propose tout bêtement d'améliorer la qualité de simulation de FS2000. Le tout fonctionne très correctement. Quel dommage qu'un ATC n'ait pas été conçu conjointement à ce FS Traffic !

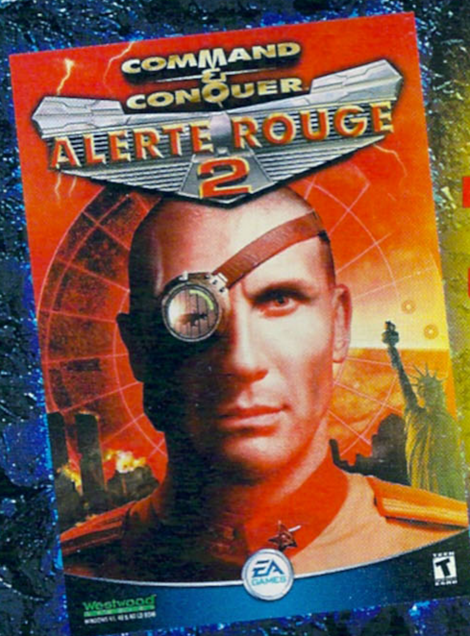
- \+ Enfin un add-on utile, pour changer !
- \+ La sensation de vie que FS Traffic apporte à Flight Sim
- − L'impossibilité d'importer des avions aux parties mobiles
- − L'absence de documentation imprimée

Techn	Design	Intérêt
85	80	85



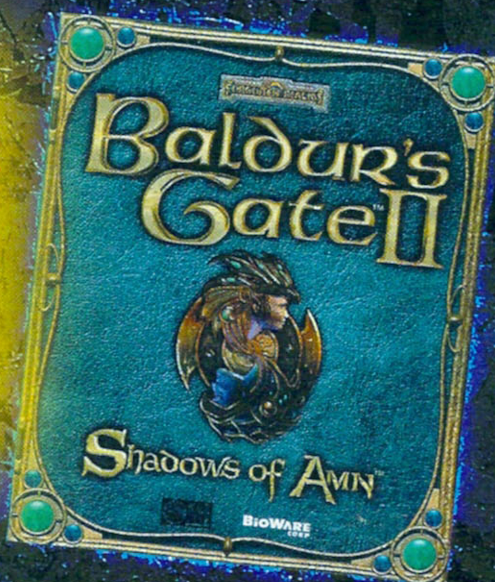
JEUX VIDÉO - DVD - NEUF ET D'OCCASION

IMBATTABLE !



POUR L'ACHAT DE CES 2 JEUX ADDON VOUS OFFRE UN BON D'ACHAT DE

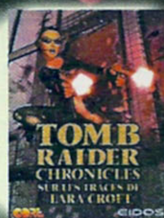
50F*



La sélection Addon



SUDDEN STRIKE



TOMB RAIDER V



SACRIFICE



CHICKEN RUN



RUGBY



COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2



L'ENTRAINEUR



AIX-EN-PROVENCE
18, rue Paul-Bert
13100 Aix-en-Provence
Tél. : 04 42 96 19 19

BALARUC
Centre Commercial
Carrefour
34540
Balaruc-le-Vieux
Tél. : 04 67 43 64 16

BORDEAUX
203-205 rue Ste-Catherine
33000 Bordeaux
Tél. : 05 56 92 85 11

CHAMBERY
4, rue Saint-Antoine
73000 Chambéry
Tél. 04 79 60 40 73

GRENOBLE
4, rue Saint-Jacques,
38000 Grenoble
Tél. : 04 76 00 08 23

LIBOURNE
76, rue Gambette
33500 Libourne
Tél. : 05 57 25 98 85

LYON
31, rue de Grenette
69002 Lyon
Tél. : 04 72 41 76 66

MONTPELLIER
Le Triangle
34000 Montpellier
Tél. : 04 67 92 97 59

OSNY-PONTOISE
Ctre Cial Auchan
95522 Osny
Tél. : 01 30 38 48 18

ROUEN
50, rue du Grand-Pont
76000 Rouen
Tél. : 02 35 88 68 68

TOULOUSE
11, rue des Lois
31000 Toulouse
Tél. : 05 61 12 33 34

TOULOUSE
Ctre Cial Auchan
31000 Toulouse
Tél. : 05 61 61 54 00

TOULOUSE
32, rue des Lois
31000 Toulouse
Tél. : 05 61 12 12 99

ROUEN-TOURVILLE
Centre Commercial
Carrefour
76410
Tourville-la-Rivière
Tél. : 02 35 81 16 16

POUR ÊTRE LEADER DANS VOTRE PROJET MULTIMÉDIA (JEU VIDÉO, PC, DVD), CONTACTEZ-NOUS AU 01 34 25 48 48

*Voir modalités en magasin



Travers de porcs, wheelings à la mode de Caen, traces de boudin sur la piste : vous l'aurez tous compris, Superbike 2001 débarque dans toutes les bonnes charcuteries, pour le plus grand bonheur des détraqués de la poignée des gaz. J'en connais qui vont s'goinfrer…

95/98 | direct 3D | Side Winder

MULTIJOUEURS	
Réseau Local	10
Modem direct	OUI
Internet IP	10

Jouable sur **PII 400, 64 Mo Ram, Carte 3D**
Éditeur **EA Sports**
Développeur **Milestone États-Unis**
Texte et voix **VF**
Nbre de joueurs **1**



Superbike 2001

COURSE DE MOTOS POUR FANATIQUES - PC CD-Rom



Quoi que vous fassiez, vous aurez toujours la meute à vos trousses.

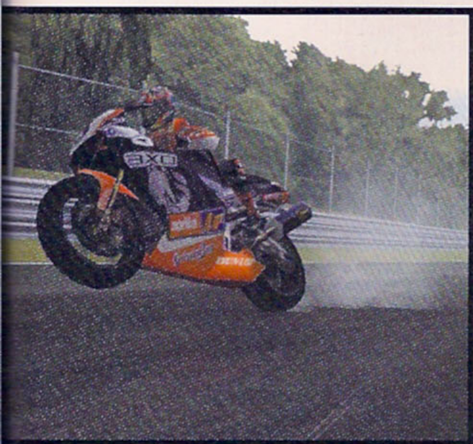


D'habitude, c'est le père Fish qui teste les jeux de bécanes, mais vu qu'il était sur les jantes, je m'y suis collé, histoire de changer d'air. J'installe le jeu tranquillos en entendant derrière moi les soupirs de monsieur patate sur le test de Might and Magic 8. Je lance une partie et là, j'ai tout de suite les pupilles qui se dilatent tellement c'est beau. Y a pas à dire, ça déchire velu. J'en fait part à Patate qui, à cet instant précis, touche le fond, terrassé par de violentes montées d'angoisse. Le pauvre, j'ai l'impression qu'il a envie d'ouvrir le gaz et d'en finir une fois pour toutes avec les jeux vidéo. Vu ce qu'on trouve sur son écran, ça ne m'étonne pas. Je décide de ne pas l'embêter plus longtemps et me plonge à donf' dans mon jeu. J'essaie de rester sur la piste mais je me sors à chaque virage.
Le but n'étant pas de faire des pâtés dans les bacs à sable, je décide d'arrêter de regarder les décors et le déhanchement du pilote pour me consacrer exclusivement au pilotage de la machine. Eh bien c'est pas gagné. J'ai beau être hyper attentif, je me sors des trajectoires comme un vulgaire coursier à la bourre. Le doute commence à s'insinuer en moi lorsque je sens la présence de Casque dans mon dos. Ce dernier m'observe depuis un petit moment, ce qui n'est pas étonnant vu la position ridicule que j'ai au volant. Jouer avec un volant à un jeu de bécane, ça va à l'encontre de tous mes principes. Même si je n'en ai déjà pas beaucoup. Je lui cède le volant afin qu'il me dise ce qu'il en pense. Pour lui aussi, c'est chaud bouillant et la sensation d'une maniabilité moyenne se confirme.
Légèrement intrigué, il me dit : « Allons dans mon bureau pour



Les Motos

La grosse nouveauté est bien sûr la présence de la Honda SP1. La RC 45 prend une retraite bien méritée et fait place à ce nouveau bi-cylindre qui, aux dernières nouvelles, devrait remporter le championnat avec à son guidon, Colin Edwards. N'en déplaise à Fish, pour un coup d'essai, c'est un coup de maître. Il faudra sûrement attendre l'année prochaine pour voir la nouvelle GSXR chez Suzuki ainsi que la nouvelle ZX 7 RR. Bimota fait son entrée avec la SB8R avec dans son cadre, le bi-cylindre dériver de la TL 1000 R de chez Suzuki. On peut déjà compter une bécane de plus par rapport à l'ancienne version. À part ces deux nouveautés, rien à signaler du côté des machines. Vous avez toujours la même petite fiche sommaire qui vous permettra de voir les caractéristiques techniques de chaque moto.



Avec un bon choix de pneus, on gardera une bonne adhérence sur la piste.

comparer avec la version d'avant. » Soufflé par une telle détermination, j'lui réponds : « Banco ! » En deux coups les gros, on installe les deux versions et le doute n'est plus permis : cette nouvelle mouture est moins jouable que la précédente. Nom d'une poignée d'gaz, j'en ai les chicots qui tombent...

Alors quoi d'neuf ?

Bon, maintenant que Casque est parti, je vire le bottin de ma chaise, je remets les pédales à distance réglementaire, je redémarre le jeu, et je trouve que c'est quand même plus beau que dans la version 2000. Pour commencer, j'ai l'impression qu'il y a un meilleur contraste au niveau des couleurs et qu'il y a un peu plus de détails en général. Pour mieux apprécier la différence, je décide de prendre deux photos quasi identiques sur chacune des versions, pour faire la comparaison, tous les détails poussés à fond. Je fais quelques photos, et en les comparant, je m'aperçois que c'est pas si évident et j'ai l'impression de jouer au jeu des sept erreurs. Damned, le mystère s'épaissit et j'prends un coup d'chaud. Je vérifie que je ne me suis pas planté dans les versions et dans mes photos pour voir si je ne suis pas à la masse. Apparemment non. Mon bulbe a l'air de gazer comme il se doit, alors elle est où l'embrouille ? Je nettoie mon écran puis je vois nettement que la texture de la piste est plus travaillée, il y a un peu plus de détails sur la combinaison du pilote, les pneus sont plus ronds et les pièces mécaniques ressortent davantage. C'est évident, les polygones sont plus nombreux dans cette nouvelle version. Ne me demandez pas ce qu'est un polygone, je suis une grosse buse en informatique. Tout ce que je sais, c'est que plus il y en a, mieux c'est. Comme dit



En regardant bien, on arrive à reconnaître le visage des pilotes derrière leurs visières.





Malgré ses couleurs un peu ternes, la Bimota s'arrache fort bien du bitume.





Moulinex : « Les polygones, c'est comme les pixels : plus y en a, moins on les voit. » Bref, pour l'instant, y'a pas matière à déboucher une canette. Je décide donc de pousser mon enquête un peu plus loin en passant d'une version à l'autre.
Du côté des pilotes, on prend les mêmes allumés et on recommence. Enfin presque, puisque vous aurez trois pilotes supplémentaires dans le menu. Quoique, foncièrement, ça ne change pas grand-chose puisque le pilote, c'est vous.
Les collisions entre les machines ont été améliorées. Même si parfois ça reste du grand n'importe quoi, il y a quand même des améliorations. On ne retrouve plus systématiquement, dans les gros crashes, des motos essayant vainement de se reproduire dans de fiévreuses saillies mécaniques. L'animation du pilote elle aussi a été légèrement améliorée, notamment pour les chutes. J'aime beaucoup l'animation qui consiste à relever sa machine, mais vu le temps que le pilote met à se remettre en selle, vous aurez vite fait de la couper.
Sinon subsiste l'éternelle question : faut-il avoir une grosse machine pour faire tourner SBK 2001 ? Comme d'habitude, oui. Pour ma part, j'ai fait tourner le jeu sur un Pentium III 650, avec une GeForce 2 MX. Pas de lézard, ça tourne super bien. Jusqu'au moment où vous voulez faire courir un max de pilotes en poussant les détails à fond. Là ça coince un peu, surtout en mode replay. Mais bon, y a pas de quoi faire un burn devant un commissariat : enlevez une dizaine de concurrents et l'affaire est dans le sac. Comme dans la version précédente, c'est la présence de nombreux pilotes qui faisait ramer le jeu. On sent qu'il y a du progrès mais je m'attendais vraiment à beaucoup mieux..


Si jamais vous touchez la piste avec le coude, ça va sentir l'sapin.

N'hésitez pas à vérifier l'état de vos plaquettes pendant la course.



Le mode entraînement

Le mode entraînement est nettement amélioré dans cette version puisque vous disposerez de la télémétrie et des explications détaillées sur toutes les portions des circuits sur lesquels vous courez (Photo 1). Une fois que vous avez bien digéré les explications théoriques, faites un tour puis passez en mode replay pour activer la télémétrie (Photos 2 et 3). Cochez ensuite les options qui vous intéressent afin de visualiser les courbes. Même si cette nouvelle option n'est pas d'une grande précision, elle permet de mieux comprendre les réactions de la machine dans certaines circonstances, notamment un décrochage de la roue arrière en courbe.


Photo 1


Photo 2


Photo 3

Ambiance, ambiance...

Du côté de l'ambiance sonore, rien ne change. Ah si, et là j'm'insurge : les fourbes ont collé un bruit de quatre cylindres sur la SP1 et là y a faute. J'ai encore les cages à miel qui fonctionnent suffisamment bien pour apprécier le feulement d'un bi-cylindre. Il y a un peu trop de réverbération à mon goût sur les bruitages, et les crissements de pneus sur les changements de rapports me paraissent un peu excessifs. Mais bon, faut pas pousser, c'est quand même chouette. Et puis j'aime bien les clameurs du public lorsque je passe en wheeling devant les stands. Je ne peux malheureusement pas vous parler des commentaires puisque je n'ai qu'une version anglaise, mais a priori, il ne devrait pas y avoir de problèmes dans la version française.

Comme au cinéma

Le mode qui me fait le plus tripper, ce sont les replays. Lorsque vous avez fait une super course et que vous pouvez la visionner sous toutes les coutures, c'est jouissif. Vous pouvez prendre la place de chaque pilote, avec neuf vues différentes à chaque fois. La vue télé et la vue rotation sont vraiment classe, je passerais des heures à les regarder tellement c'est d'la balle. J'ai même poussé le vice jusqu'à faire des montages de mes meilleurs moments pour les sauvegarder.

Le bureau des pleurs

Faut bien dire ce qui est, y'a pas grand-chose à reprocher à cette nouvelle version même si on en attendait plus. Mais bon, il n'y a toujours pas de repose-pieds sur les bécanes et c'est quand même bien pratique si on veut tenir dessus. La chaîne est toujours à l'arrêt : ce serait plus sympa si elle était en mouvement. L'absence d'un ghost fait cruellement défaut. Dans la vue cockpit, on voit très bien les mains bouger, mais il serait utile que les programmeurs rajoutent la poignée d'embrayage. La maniabilité est un poil moins bonne car on le ressent surtout dans les enchaînements rapides. Il y a encore quelques petits bugs d'affichage, principalement dans les replays, mais rien de bien sérieux. Quand pourra-t-on réduire les machines à l'état de cubes comme le fait Fishbone dans la vrai vie ? Ça aussi ça manque. Ce serait bien de repartir sur la piste avec le carénage en lambeaux, et si la bécane prenait feu en course, ce serait chouette aussi. Notez que ça, c'est du déjà vu, notamment dans une course de super sport où le pilote a été obligé de sauter en catastrophe.
Mais pour espérer voir ça, il faudra l'aval des constructeurs, et là, c'est une autre histoire.
Bon, c'est bien beau tout ça, on parle on parle et la question reste entière : faut-il acheter cette nouvelle version de SBK ? Si vous n'y avez jamais joué et que vous avez envie de vous y mettre, la réponse est oui, oui et oui. C'est clairement le plus beau jeu de bécanes de toute la galaxie, banlieue parisienne incluse. Si vous avez un bon PC, vous serez entièrement comblé.
En revanche, pour ceux qui possèdent la version précédente, c'est moins évident. Si vous avez assez de blé et que vous voulez vous faire une jolie collection, je ne peux que vous encourager dans cette voie. Mais, si vous flirtez avec les découvertes et les fins de mois difficiles, il est vraiment préférable d'attendre une version beaucoup plus améliorée graphiquement.
Personnellement, je trouve que cette nouvelle version n'apporte rien de radical par rapport à la précédente et c'est bien dommage car si les programmeurs s'étaient donné un peu plus de mal, je suis persuadé qu'ils auraient pu nous étonner davantage.

En Deux Mots

On s'attendait à beaucoup plus d'améliorations graphiques même si cela reste le plus beau jeu de motos actuel. Les replays sont toujours aussi fantastiques et le nouveau mode d'entraînement vous permettra de mieux comprendre les portions délicates de chaque circuit afin d'améliorer votre pilotage.

+ C'est trop puissant
+ Des replays à se relever la nuit
+ Des graphismes magnifiques
- Prise en main délicate, mais c'est une simulation
- Toujours pas de ghost

88 TECHN | 85 DESIGN | 90 INTÉRÊT



Vous trouverez dans le menu des réglages graphiques une petite option intéressante pour ceux qui veulent absolument courir avec toutes les motos. Lorsque vous l'activerez, le jeu prendra la mesure de votre PC et fera tous les réglages adéquats afin que ce soit le plus fluide possible. L'avantage de cette option est que vous ne vous prendrez pas la tête à chercher la meilleure config et de plus, le résultat s'annonce plus que satisfaisant.

FORFAITS INTERNET

LES MEILLEURS FORFAITS POUR NE PAS COMPTER

FORFAIT
~~10H~~ **20H**
49F/MOIS*

FORFAIT
~~20H~~ **30H**
69F/MOIS*

ACCÈS INTERNET - COMMUNICATIONS INCLUSES - 7j/7 - 24h/24
120 HEURES GRATUITES

Vous voulez surfer sur internet au meilleur coût ? Ne cherchez plus. En vous offrant 120 heures d'internet gratuites*, communications comprises, Net-Up vous offre ce qu'il y a de mieux au tarif dérisoire de seulement 4 centimes la minute. Découvrez les forfaits Internet tout compris Net-Up à partir de seulement 49F/mois, et profitez pendant un an de 10 heures/mois supplémentaires de connexion gratuite, communications comprises.
Alors maintenant, connectez-vous et surfez sans compter.

Pour profiter de ces avantages, téléchargez votre kit de connexion sur notre site www.net-up.com ou obtenez le CD ROM gratuitement en téléphonant au 0 826 800 101 (0,99 F TTC/mn).

Net-Up
www.net-up.com

L'internet qui a tout compris.

* Sur 12 mois, accès et communications téléphoniques incluses pour tout abonnement à l'un des forfaits Internet Net-Up 10 h ou 20 h, Net-Up vous offre 120 h de communications Internet par tranche fixe de 10 h par mois (au-delà : 19 cts/mn) pour toute souscription avant le 31/12/2000. Offre réservée aux nouveaux abonnés et non cumulable avec d'autres promotions. Log Global Services - SA au capital de 5.000.000 FF - RCS Marseille B 418 816 179 - Net-Up est une marque du groupe AVENIR TELECOM - Marque et logo déposés.

Deep Fighter

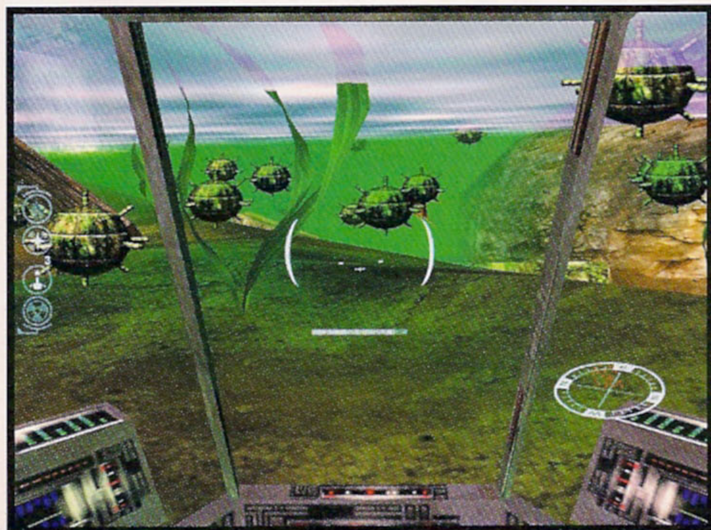
Combat sous-marin pour tous harengs - PC CD-Rom

En général, quand on lance un jeu de sous-marin, on s'attend à voir de braves marins américains, à bord d'un monstre d'acier, qui envoient torpilles et missiles Tomahawks sur des submersibles bolcheviques ou des villes à consonance moyen-orientale. Pas de ça dans Deep Fighter : c'est un joyeux jeu de shoot aquatique bien déconnecté de la réalité.



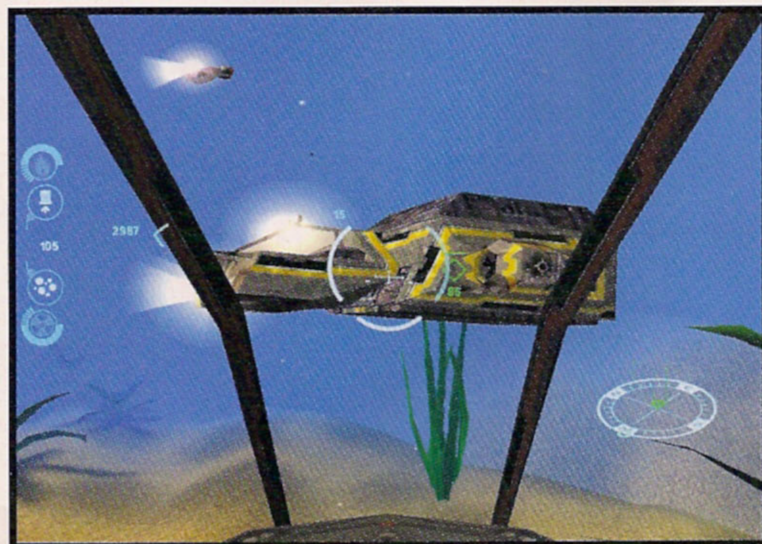


Vous avez joué au jeu de sous-marin Sub-Culture ? Voilà un titre qui doit évoquer bien des souvenirs émus aux vétérans. Sorti au temps des premières 3dfx, Sub-Culture fait partie de ces jeux qui nous ont fait découvrir les merveilles de l'accélération graphique. C'était l'époque où l'on s'exclamait devant la moindre texture, où l'on sautait de joie devant vingt polygones qui bougeaient à plus de quinze images par seconde. C'était aussi le temps où je rentrais chez moi avec trente exercices de maths à faire, une liste de verbes irréguliers à apprendre et toute la géographie des États-Unis à réviser en catastrophe pour l'interro du lendemain. Donc je ne vais pas vous faire le coup du « c'était le bon temps », parce que non, c'était pas le bon temps, c'était même une grosse époque de merde. Bref, Deep Fighter reprend la trame générale de Sub-Culture : une communauté d'humains lilliputiens réfugiés sous l'eau, une tonne d'ennemis belliqueux autour d'eux, et vogue la galère. Ou plutôt, nage le sous-marin. L'action de Deep Fighter se déroule en milieu aquatique. Les environnements de jeu varient ainsi de la rivière tropicale à la grotte volcanique, en passant par les récifs, les champs de varechs ou les fosses sous-marines. Et pendant que votre colonie construit un énorme vaisseau mère pour se barrer de ces eaux hostiles, c'est à vous, à l'intérieur du cockpit de votre petit sous-marin de combat, que revient la tâche de défendre tout ce beau monde. Parce





Jouable sur PII 400, Carte 3D
Éditeur Ubi Soft
Développeur Criterion Studios GB
Texte et voix VF Nbre de joueurs 8 (Lan, IPX, TCP/IP)



Les missions d'escorte sont le lot quotidien de tout pilote de submersible.

qu'apparemment, vous vous êtes installé dans une banlieue océanique bien pourrie : entre les méduses, vos ennemis siluriens et les éruptions volcaniques, on comprend dès le début pourquoi votre peuple veut se tirer d'ici.

Des missions variées

À première vue, Deep Fighter serait une sorte de Descent, en plus humide. Que nenni, comme disait la frustrée qui me servait de prof de latin en classe de 5e. Loin de n'être qu'un jeu de shoot bourrin, le jeu propose des missions beaucoup plus variées. Certes, il y aura du combat, et les nombreuses armes différentes dont on pourra équiper son sous-marin (lance-plasma, torpilles à tête chercheuse, etc.) ne manqueront pas de cibles. Ne dépassant pas la taille d'une sardine, les crustacés agressifs et autres méduses belliqueuses seront autant de menaces à éliminer, sans oublier vos adversaires humains qui, pour d'obscures raisons, viendront attaquer vos bases comme des rapaces dès que vous aurez le dos tourné. Mais les missions d'exploration, les opérations de secours ou de récupération d'objets divers seront toutes aussi nombreuses. Pour vous donner quelques exemples, on devra remettre en route un élevage de poissons, aller chercher des plantes exotiques au milieu de la lave, déployer des tourelles de défense autour d'une base, ou encore remonter un fleuve infesté de piranhas et survolé par des libellules bien énervées. En plus de son chargement offensif, le sous-marin dispose donc d'une série d'équipement : grappin, fusée éclairante, aspirateur, fléchette à venin paralysant, et j'en passe, qu'il faudra apprendre à utiliser judicieusement pour remplir toutes les tâches qu'on nous aura confiées. Cette variété au niveau des missions, qui alternent efficacement des combats relativement simples et des tâches plus complexes, est assurément l'un des gros points forts du jeu : il n'y pas de sentiment de répétition, on ne s'ennuie jamais, malgré l'ambiance très zen des fonds sous-marins, et on a envie de « faire la mission d'après pour voir ce qu'il y aura à faire ». (Oui, la phrase entre guillemets commence et finit par le mot faire.)

De la buée sur le moniteur

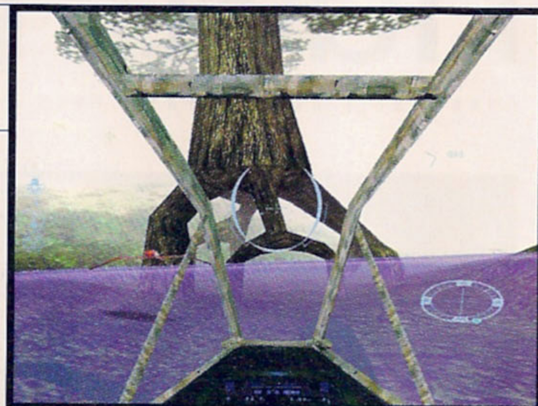
La modélisation des fonds sous-marins n'est pas une chose évidente, mais les graphistes de Criterion ne s'en tirent pas trop mal. Les reliefs et les textures sont variés, les plantes aquatiques ondulent au rythme du courant, et les effets de lumière sont particulièrement réussis. Pendant les combats, c'est le même tableau : belles explosions, traînées de bulles dans le sillage des torpilles, fissure sur la verrière du sous-marin lorsqu'il se mange trop de dégâts, bref, on s'y croirait. Malheureusement, deux défauts viennent entacher

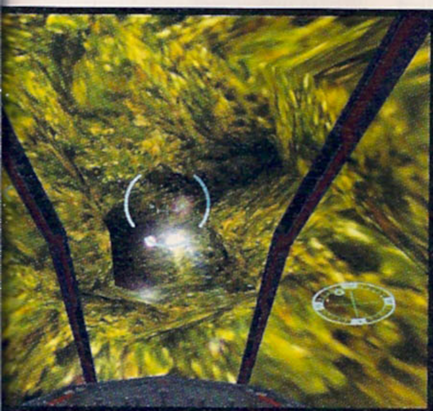


Si vous vous êtes déjà posé la question un jour, voilà à quoi ressemble un nid de méduses.

la réalisation. Tout d'abord, les reliefs sont très anguleux. Face aux formes douces et arrondies qu'offrent de nombreux jeux aujourd'hui, on est un peu surpris de se trouver devant des récifs taillés à la serpe, avec de grosses arrêtes 3D bien visibles. Second problème : le moteur ne profite même pas de cette relative pauvreté polygonale pour nous afficher des décors très profonds. Au-delà de vingt mètres, on n'aperçoit qu'un brouillard bleu. Sans être optimiste sur les capacités des cartes graphiques actuelles, je pense qu'elles n'auraient pas eu trop de mal à nous afficher une bonne centaine de mètres de plus...

Joie, le monde de la surface s'offre à vous. Attention quand même à ces grosses #@% d'araignées d'eau.





Pas mal, sans plus

Deep Fighter est un jeu sympathique. L'ambiance sous-marine change agréablement de ce qu'on a l'habitude de voir, les missions sont travaillées, les combats bien faits, le contrôle des différents sous-marins de combat se fait sans heurt... on pourrait continuer à lister sur trois pages toutes les bonnes choses qu'on trouve dans ce jeu. Maintenant, penser que Deep Fighter est un excellent titre serait une erreur. Certes, il a le potentiel pour distraire n'importe quel joueur, tout au long de ses quarante missions, mais il ne transcendera personne. Il lui manque un certain souffle, une profondeur. On dirait que les développeurs ont manqué d'ambition : ils nous offrent là un produit correct, bien ficelé, mais qui n'a rien de fantastique et n'apporte pas grand-chose de nouveau. Un jeu tout à fait honnête, sans plus.

Ackboo

Un sous-marin civil s'est retrouvé enfoui sous les cailloux à la suite d'une éruption volcanique. Muni d'un grappin, je n'ai aucun mal à le tirer de là, parce que je suis trop puissant.



En Deux Mots

À part quelques défauts au niveau de la réalisation, on ne peut pas reprocher grand-chose à ce jeu. Les missions sont sympas, on ne s'ennuie pas, mais le jeu manque de nouvelles idées. On a l'impression que les développeurs se sont contentés du minimum syndical.

- + Plein de sous-marins, plein d'armes et d'équipements différents
- + Des environnements de jeu variés
- + Une quarantaine de missions qui ne se répètent pas
- − Le jeu est banal, sans grandes idées, sans ambition
- − Un moteur graphique qui n'exploite pas vraiment la puissance des PC actuels

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
70	75	74

Le jeu Blair Witch commence dans le sang : dès les dix premières minutes, on se paie une explication sur le background. Pour tout dire, ce dernier est pour le moins curieux.
Le personnage que nous allons incarner est une fille nommée Hollyday, qui vient tout droit de l'équipe qui a fait le jeu Nocturne. Elle fait partie d'une agence censée lutter contre le surnaturel. Pour ce faire, elle est rompue à toutes les méthodes de combat et a appris à utiliser un nombre d'armes impressionnant, parmi lesquelles des flingues munis d'une sorte de visée laser. Oui, nous sommes en 1941, tout va bien du côté anachronismes. Bon, bien entendu, il y a des excuses grossières que les développeurs ont trouvé pour que ces innovations technologiques puissent exister mais je vous en ferai grâce. Tout commence le jour où Hollyday est envoyée dans un village pour enquêter sur un tueur en série qui est responsable du meurtre de sept enfants. Ce dernier, que je soupçonne d'avoir un





Voilà ce qui arrive lorsqu'on s'approche trop près d'une rivière avec une lampe de poche.

The Blair Witch Project : Rustin Parr

AVENTURE / ACTION POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

Un jeu tiré du film du même nom ? En fait pas totalement, puisqu'on revient dans les années 40, sur les lieux du crime, pour mener une enquête trépidante.





Des personnages superbes et bien animés.

passé Cajun, vivait en ermite dans la forêt, ce qui a dû lui taper sur le système à un moment ou à un autre entre deux repas à base de glands et de ronces fraîchement déterrées. Le village de Burkittsville s'annonce comme un habile compromis entre Twin Peaks et une bourgade tirée tout droit d'une partie du jeu L'Appel de Cthulhu : les gens y sont secrets, malpolis, souvent idiots même.
Direction le motel miteux du coin, où notre héroïne a une chambre. La première nuit, elle est réveillée par le bruit de sa porte de salle de bains, qui semble vouloir sortir de ses gonds. En ouvrant cette dernière, elle entr'aperçois une créature spectrale qu'elle voit s'éloigner dans la forêt.
Le scénario de Blair commence sur les chapeaux de roues. C'est d'ailleurs l'un des principaux reproches que je ferai à ce jeu : les premières heures sont marquées par la présence de créatures de tout poil et par des combats assez incessants. Cela contraste d'autant avec





CONFIGURATION JOUABLE **PIII 500 64 Mo RAM**
ÉDITEUR **GATHERING OF DEVELOPERS**
DÉVELOPPEUR **TERMINAL REALITY ÉTATS-UNIS**
TEXTES ET VOIX **VF**
NOMBRE DE JOUEURS **1**



L'une des nombreuses créatures de la nuit.



un film qui, même s'il ne flirte pas avec la plus grande subtilité, ne montre quasiment rien de tel du début à la fin. Ici, le syndrome Resident Evil a frappé, mais fort heureusement, après quelques ellipses scénaristiques, cela a tendance à se calmer et dessert plutôt le jeu qui alterne enquêtes et dialogues.



Ambiance forestière

L'ambiance est la constituante primordiale d'une bonne mayonnaise horroro-gothique. Les développeurs ne se sont pas trompés là-dessus. Licence oblige, ils ont récupéré les nombreux samples présents dans le film, avec notamment une panoplie de bruits forestiers vraiment efficaces. À certains moments, un orage et son cortège d'éclairs achèveront de faire sursauter les plus sensibles d'entre nous. Tout ceci est encore renforcé par des images très sombres. Pour les représenter de façon optimale, le jeu, à son démarrage, lancera un écran de calibration très simple et bien foutu. À l'usage, la chose fonctionne vraiment bien, certains détails sont à peine perceptibles, et pour peu que le joueur veuille bien se prêter au jeu, cette fonction apportera encore plus de fun à ce gymkana surnaturel.

Pour ceux qui ont manqué le début.

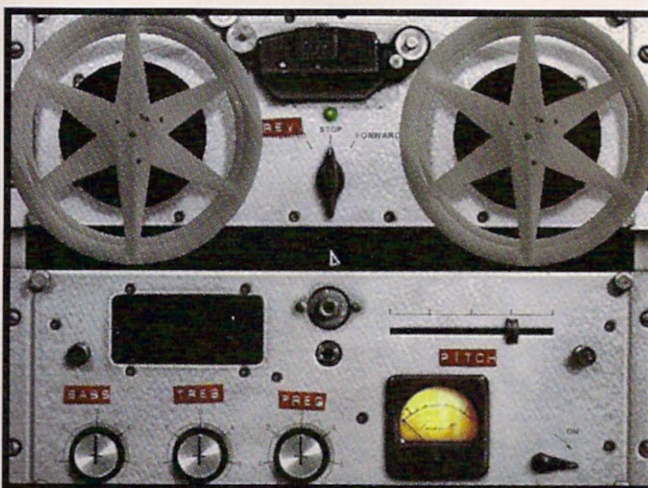
« The Blair Witch Project » a souffert de la même méconnaissance de la part des médias qu'« Evil Dead » en son temps. Ces deux films, aux allures très différentes, ont en effet été présentés comme des chefs-d'œuvre de l'horreur, alors que l'intention de leurs réalisateurs était d'en faire des films d'étudiants ne se prenant pas vraiment au sérieux. Pourtant, il est vrai que «Blair Witch» peut susciter une certaine forme d'angoisse, chez ceux qui n'affectionnent que très moyennement les promenades dans les bois après le crépuscule. Réalisé avec une simple caméra vidéo et des acteurs improvisant leurs dialogues au fur et à mesure, ce film a été réalisé avec un budget de 150 000 francs ; deux fois moins qu'un court métrage produit en France. Rien qu'aux États-Unis, il aura rapporté plus de 700 millions de francs, devenant ainsi l'un des films les plus rentables de l'Histoire du cinéma juste après mon film de vacances sur l'autoroute A86.

L'histoire de Blair Witch, c'est celle d'un groupe de jeunes allant dans les bois réaliser un documentaire sur la sorcière d'un village qui a assassiné des enfants bien des années auparavant. Chemin faisant, et le manque de papier toilette aidant, la carte de la région disparaît.



L'accueil dans le villages est plutôt glacial. Les maisons de la rue principale sont faites de bois noirci à force de se prendre les intempéries du Maryland où l'action se déroule. Autour de ce joli coin, il y a la forêt - la même que celle du film. Sans trop vouloir dévoiler le scénario, sachez que cette forêt est assez immense et représente des douzaines d'écrans de branchages, de feuilles, en bref, un endroit idéal pour se perdre, ce qu'on ne manquera évidemment pas de faire à un moment ou à un autre.

Le moteur graphique est un petit bijou. Nous sommes ici en territoire connu puisqu'il s'agit du moteur utilisé pour Nocturne, signé du même développeur. Les personnages sont animés constamment, leurs vêtements et cheveux bougent avec le vent pour rompre la monotonie lors des gros plans. Mais le plus impressionnant reste la façon qu'a le soft de gérer les ombres. Ici, malgré les apparences, tout l'accastillage des scènes en 2D est fait de véritables objets qui vont projeter des ombres sur les décors avoisinants. Cela était déjà impressionnant dans Nocturne ; ici, cette particularité prend tout son sens en contribuant grandement à cette ambiance champêtre parfois terrifiante. Le deuxième truc vraiment top est qu'il est possible de jouer en caméra subjective. Bon, la chose est un peu limitée puisqu'on ne peut accéder à ce mode qu'en portant les lunettes de vision de nuit, mais on pourra grâce à cette vue comprendre un peu mieux un décor compliqué, un peu trop confus, vu à la 3e personne. Le dernier avantage concerne les différents écrans du jeu : ce sont souvent des scènes d'un seul tenant



Le magnétophone qui va permettre d'analyser les échantillons sonores.





Le moteur permet à tout objet de projeter des ombres portées.

Attention, jeu hors de prix en France

Une petite chose me gêne avec ce jeu, aussi bon soit-il. Tout d'abord, son prix, qui a été annoncé aux alentours de 300 francs. Le bin's, c'est qu'aux États-Unis, chacun des trois épisodes sera vendu à un prix avoisinant les 150 francs. Alors que faire ? Pénaliser un jeu à cause d'un prix de vente idiot ? C'est d'autant plus anormal que ce dernier a été décidé à cause de la durée relativement courte du jeu (un bon joueur blasé pourra le terminer en une douzaine d'heures). Pire encore : Blair Witch sera vendu en trois épisodes, et même s'ils sont distincts, ils donneront immanquablement envie au joueur d'acquérir les suivants... pour un prix total de 900 francs. Y a pas une réduc au kilo ?

reliées entre elles. Par exemple, si un monstre apparaît dans l'une de celles-ci et que l'on court jusqu'à un point où la scène est encore visible, on pourra y voir la créature à distance. En gros, le jeu est fait d'une multitude de grosses zones découpées en placement de caméras.





TIPS JEU

Le premier jour se finit d'une façon bien curieuse. Pour accéder au matin suivant, tuez tout ce qui bouge, qui rampe et qui grogne dans le coin.

Petite trousse de voyage

Le matériel dont Holliday est dotée est très éclectique. Dans cet équipement non offensif, on trouve un compas, un détecteur d'énergie spectrale (pour repérer des fantômes dans des scènes dignes du film « Alien »), ainsi qu'un magnétophone multifonction. Ce dernier, à l'instar de celui du jeu Spycraft, permettra d'analyser divers échantillons sonores en jouant sur le pitch, les réglages des fréquences, ou même l'avance de la bande en avant ou en arrière. La chose est très amusante en soi et apporte souvent une mine de renseignements. Hollyday est aussi munie d'un joli carnet de notes où figureront tous les dialogues, résultats d'enquêtes, choses à faire, croquis ou photos qu'elle trouvera pendant son périple.
Questions armes, trop vous en dire gâcherait probablement le plaisir de la découverte. Sachez toutefois que tout, du flingue au matériel lourd, sera à disposition pour se sortir des moment difficiles.



L'un des nombreux villages du Maryland où l'on crèvera d'ennui.



Fausse notes

Le plus mauvais point de Blair Witch concerne son gameplay qui, à l'instar de celui de Nocturne (en fait identique), est assez raté. En effet, les déplacements se font à l'aide de la souris ou des touches du clavier. Dans ces deux cas, il est assez malaisé de diriger le personnage, sauf en expérimentant la chose durant deux ou trois heures. Le problème, c'est que pendant ces longs instants, vous aurez dix fois le temps de vous faire hacher menu par les habitants du coin. D'autre part, il est impossible d'agir sur un objet lorsqu'on est en train d'utiliser la lampe torche ou une arme. Dans ce dernier cas, cela ne rend l'action que plus dangereuse et excitante, mais dans le premier, c'est aussi idiot qu'injustifié. Pour pinailler un peu plus, on regrettera la présence du bouton pour passer les cinématiques dans le menu des options. Du coup, il est assez fastidieux de se servir de celui-ci lorsqu'on veut passer une scène que l'on connaît déjà.

Bob Arctor



Une forêt dans laquelle on ne manquera pas de se perdre.

En Deux Mots

Un jeu d'un très mauvais rapport durée/prix, à acheter d'occasion ou à se faire offrir de toute urgence, puisque malgré ce défaut, il cache un petit chef-d'œuvre du genre. Le moteur graphique, exceptionnel pour un jeu d'aventure, sert un scénario excitant et flippant à la fois.

+ Le moteur graphique de Nocturne, toujours spectaculaire
+ Les ambiances sonores et visuelles de ce jeu, vraiment inimitables.
− Le prix français : du grand n'importe quoi.

TECHN	DESIGN	INTÉRET
85	88	85

MULTIJOUEURS			
Réseau Local	oui		
Internet Serveur	oui	Internet IP	oui

Jouable sur PIII 500 64 Mo Ram
Éditeur Sierra Développeur Sierra États-Unis
Texte et voix VF Nbre de joueurs 4







Swat 3 Elite Edition

Bandits et policiers pour tous joueurs - PC CD-Rom

A sa sortie, Swat 3 était tombé face à Rogue Spear, qui fait encore et toujours figure de leader aujourd'hui. Swat 3 est la digne suite de l'infatigable série Police Quest, qui a débuté avec un moteur de jeu d'aventure pour finir comme un « first person shooter ». Parmi les défauts trouvés dans la première édition de ce dernier : une I.A. plutôt indulgente et un gameplay que je trouvais un poil mal foutu. En effet, contrairement à un Half-Life, les mouvements de la souris ne sont pas « filtrés » et tressautent au moindre mouvement de la main. Pourtant, Swat 3 possède quelques appâts propres à le rendre intéressant pour les fans de la loi et de l'ordre (enfin, surtout de l'autodéfense). Tout d'abord les niveaux, souvent immenses, sont particulièrement bien réalisés. C'est d'autant plus remarquable que tout se déroule en environnement urbain, contrairement au jeu de Redstorm, qui ne dédaigne pas à nous emmener dans des escapades du côté de la Sibérie ou dans les déserts du Moyen-Orient. Ici donc, on parcourt des villas de Los Angeles aux pièces remplies de mobilier, dans des hôpitaux ou des cinémas fignolés dans leurs moindres détails. Pour un peu, on pourrait se croire dans « Maison et Jardin 3D », le fun en moins. Non je plaisante.
Cette nouvelle édition contient en fait un jeu réseau très attendu via le Net et en LAN. De nouvelles cartes spécialement conçues pour bien s'amuser font leur apparition comme l'hosto, le cinéma Chang ou le métro. L'écran multijoueur offre des options de jeu connues : on peut s'adjoindre en renfort quelques alliés dirigés par l'I.A., on trouve quelques options de matos supplémentaires côté armes, et des types de jeux standards en Coopération ou en Deathmatch (prise d'otage, protection de témoin, reconnaissance). À l'usage, le jeu en coopératif est plutôt fun et bien foutu. Malheureusement, l'I.A. n'est une fois de plus pas vraiment à la hauteur, et ce même si le dernier patch a appris aux hommes à tirer un peu mieux. En effet, quelques gros bugs sont à signaler, tels ces terroristes entrant dans une pièce et ne vous remarquant pas, d'autres tirant à travers les murs, ou certains arborant une barbe de trois jours, ce qui fait négligé dans la ville très policée de Los Angeles.

Swat 3 revient, cette fois-ci dans une toute nouvelle édition multijoueur, ce qui le met sur un pied d'égalité avec les produits de Red Storm Entertainment.

Bob Arctor

L'écran bien connu du choix des armes.



L'ami Fishbone s'apprête à lancer une grenade gaz (quel sacré déconneur, ce Fishbone).



Fishone qui est mort. Quel joyeux plaisantin...



En Deux Mots

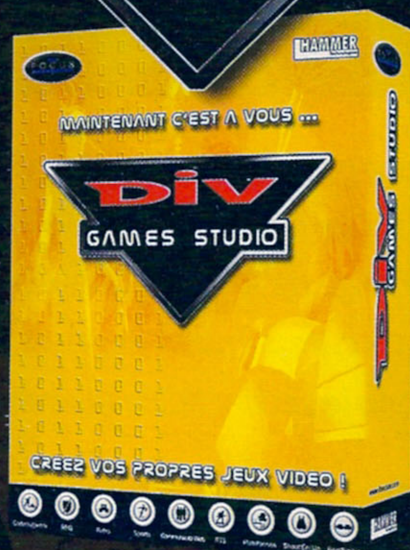
Cette nouvelle édition de Swat 3 est un produit très fun pour le nouveau venu et pour ceux qui chercheraient quelque chose d'un peu moins hard qu'un Rogue Spear au sommet de sa forme. Remarquable exemple de fair-play : les possesseurs de l'ancienne édition pourront éviter ce nouvel achat avec les patches à sortir bientôt. Merci Sierra.

+ Des niveaux bien réalistes et fort beaux
− Une I.A. qui laisse passer beaucoup de choses

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
72	80	77



MAINTENANT C'EST A VOUS DE JOUER ...



PC GAMER 90%

"Puissant, simple à utiliser et capable de créer des jeux fabuleux, une révolution"

CREEZ VOS PROPRES JEUX VIDEO !

Que vous soyez fan de jeux "rétro" ou de RPG futuristes, quelque soit votre âge, DIV GAMES STUDIO est un logiciel simple, intuitif, performant, fun et très complet pour réaliser vos propres jeux vidéo.

DIV GAMES STUDIO ne demande aucune connaissance en programmation. Le langage de développement a été spécialement simplifié pour être accessible à tous !

Les possibilités de DIV GAMES STUDIO sont illimitées. Laissez vous entrainer par votre imagination et vous serez impressionné par les possibilités de création qui s'offrent à vous. Tous les styles, du jeu de plateforme au shoot them'up sont réalisables.

ALORS ETONNEZ-VOUS, ETONNEZ VOTRE ENTOURAGE, ET QUI SAIT VOUS POURRIEZ UN JOUR FRANCHIR LA PORTE D'UNE SOCIETE DE DEVELOPPEMENT DE JEUX VIDEO !

RTS



BEAT 'EM' UP



PLATEFORMES



SHOOT 'EM' UP



SPORTS



RETRO



RPG





REJOIGNEZ LA COMMUNAUTE



WWW.DIV-ARENA.COM

Infestation

ARCADE POUR TOUT PUBLIC – PC CD-ROM

Non, pas d'intro ! Je sèche. Voilà... Les jeux d'arcade ont le pouvoir étrange de faciliter l'amusement et de compliquer l'écriture. Donc je sèche. Furieusement.

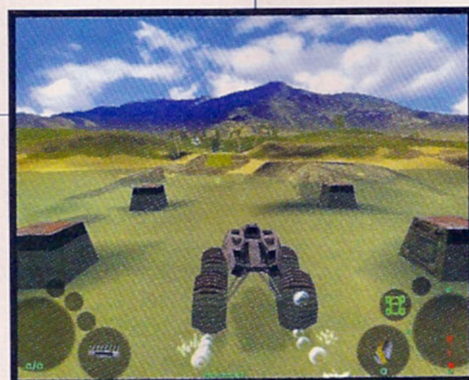
Et pourtant, il n'y a vraiment pas de quoi. Bien qu'on le teste un peu après son arrivée dans les rayons, et que de fait, on s'attendait à quelque chose de bancal, le jeu s'en sort pas mal. Pour le scénario, il n'y a pas de quoi casser trois pattes à un canard. Jugez plutôt : en 2236 après le petit Jésus, l'homme moyen a réussi à coloniser l'univers grâce à l'invention du portail magique. Ce genre de porte qui peut nous envoyer à l'autre bout de n'importe quelle galaxie en un rien de temps. Du coup, certaines espèces hostiles se sont approprié la précieuse trouvaille du voyage facile pour s'en servir contre les inventeurs, c'est-à-dire l'espèce humaine. Tout ce que l'homme avait légitimement envahi se retrouve asservi par des extraterrestres à la communication belliqueuse. Le but sera donc de reconquérir le terrain perdu. Pour cela, on se met à bord d'un super véhicule plein de bonnes intentions allant du simple canon au lance-grenades, en passant par la grenade anti-personnel, tellement drôle sous les cieux cambodgiens. Voilà, c'est tout pour l'histoire. Ah si, j'oubliais : c'est un jeu de maître David Braben, la papa de Elite et autre Virus. On se trouve donc à bord d'une bagnole à la con, avec des grosses roues, qui permettent de progresser sur tout et n'importe quoi, quelle que soit l'inclinaison du moment. La bonne nouvelle, c'est que ledit véhicule peut s'améliorer, et devenir tour à tour buggy, camion, aéroglisseur ou jet d'attaque. C'est un peu comme le couteau suisse, mais en plus meurtrier. En attendant, et en dépit des différents objectifs des missions, on se contente d'avancer à bride abattue à travers des territoires étranges pour recueillir une foule de jetons permettant d'améliorer les performances de sa machine. Il y a aussi des cristaux pour pouvoir changer de type de véhicule, et, cerise sur le gâteau, ramasser des bonshommes nous permettra de capturer des usines et autres infrastructures ennemies. Certes, ça fait varier les plaisirs, mais ça reste de l'arcade bien brute de décoffrage, cependant bien servie par un design original, de la 3D bien foutue, de l'éclairage encore mieux foutu et un moteur physique très abouti. Malgré un tutorial fastidieux, entrecoupé par des textes qui bloquent le jeu d'une manière horripilante, Infestation prend correctement ses marques : c'est du bon pour ceux qui aiment l'arcade. On regrettera le système de sauvegarde : on sauve une fois la mission terminée seulement.

Pete Boule



Pour réparer son véhicule, on utilisera les usines et les médikits laissés par les épaves des ennemis.





On peut transformer son véhicule à volonté. Ainsi, en mode camion, le véhicule s'élève au-dessus de l'eau qui pourrait lui être fatale.





JOUABLE SUR PII 300, 32 MO RAM, CARTE 3D
ÉDITEUR UBI SOFT
DÉVELOPPEUR FRONTIER DEVELOPMENTS (GB)
TEXTE ET VOIX VF NBRE DE JOUEURS 1 À 8



Un petit truc qui peut énerver : le jeu se bloque lorsque les textes s'affichent.

En Deux Mots

BIEN QUE L'ON AIT AFFAIRE ICI À UN JEU D'ARCADE PUR JUS, LES DIFFÉRENTES TACTIQUES POSSIBLES AINSI QUE LA RICHESSE GRAPHIQUE ET PHYSIQUE DE L'UNIVERS SORTENT INFESTATION DU LOT. CERTES, CE N'EST QUE DE L'ARCADE.

- + Le graphisme
- + Le moteur physique
- − La sauvegarde
- − Les textes bloquant le jeu

89 TECHN — 90 DESIGN — 75 INTÉRÊT



S'il y a bien un jour où je n'aurais pas voulu être un touriste allemand sur la côte Normande, c'est bien le 6 juin 1944...



Jouable sur PII 300, 64 Mo RAM
Éditeur Mattel Interactive
Développeur SSI États-Unis
Texte et Voix VF
Nombre de joueurs 1 à 2



Faut dire aussi, toute cette quantité de mecs en aussi peu de temps, il y a de quoi donner des sueurs. Imaginez un peu : l'horizon se peuple de navires qui font péter leurs canons tous ensemble, d'un seul coup, histoire de rectifier un peu les cartes géographiques dans les livres d'école. Tiens, pour donner l'idée de ce qu'il s'est passé sur la côte Normande, et un peu plus profondément dans les terres, voici un bref inventaire à la Prévert de ce qui a été projeté en France ce jour-là : 5 navires de commandement,

Close Combat V Overlord

WARGAME POUR TOUT PUBLIC - PC-CD ROM



23 croiseurs, 104 destroyers, 200 dragueurs de mines, un peu plus de 700 autres navires de guerre de tout poil escortant l'ensemble, 2 500 chaluts de débarquement, 2 727 autres chargés de transporter l'intendance, un millier de planeurs avec leurs 20 000 parachutistes, 8 000 avions pour l'appui, le transport, le parachutage, la reconnaissance et le bombardement, 155 000 hommes de troupes avec 450 000 tonnes de munitions, et 5 000 000 de tonnes de matériel d'intendance... Et un raton laveur percé de balles.



Comme dans les épisodes précédents, on peut entrer dans les maisons, se battre dans les chambres, ou bien encore jouer les tireurs embusqués aux fenêtres.

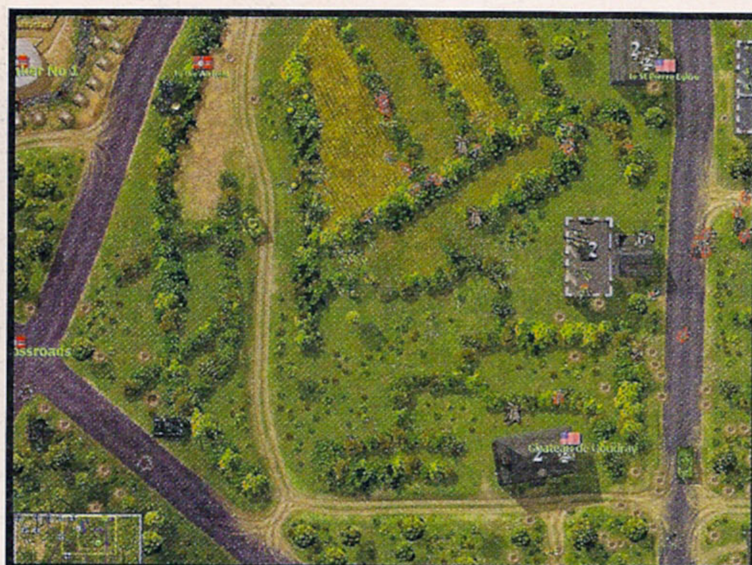
Dans l'action du feu

Si l'inventaire plus haut a été cité, c'est bien pour démontrer la petite différence qui existe entre ce Close Combat-là, et ses prédécesseurs. Bien que le jeu soit vraiment très similaire à ce qu'on a eu l'occasion de voir lors des premiers Close Combat de SSI, le fait est que l'ensemble est franchement très « actif ». Non pas qu'on s'ennuyait avec les autres, mais comme on est plongé dans une campagne très dense qui a engagé près d'un million et demi d'hommes en tout et pour tout, et en huit semaines, sur une seule région de France (qui n'est pas un grand pays, en matière de superficie totale), l'affrontement entre les hommes









Le charme de la campagne française, avec ses petits bosquets et bocages spécialement étudiés pour l'embuscade.

de troupe est souvent vite engagé, et les combats qui en découlent sont souvent très âpres. Fini donc les grandes étendues tranquilles de Sibérie : cette fois-ci, chaque bosquet est sujet à un violent échange entre les belligérants. En matière de reconstitution de la Bataille de Normandie, il faut avouer que, malgré la vue de dessus propre à Close Combat, l'ambiance d'antan est vraiment bien restituée. Nos campagnes françaises ressemblent vraiment à tout ce qu'on a pu voir dans une foule de documents de l'époque, bien sûr en nettement plus colorisé, et la méticulosité du détail nous permet d'imaginer une foule de plans et de tactiques possibles. Le tout en temps réel et sous les balles des ennemis, s'il vous plaît.



Contrairement à Close Combat IV, les cours d'eau ont ici une importance tactique majeure.

«Hey ! Habst du kein Kaugumi ?»

Ça veut dire « Hey! T'as pas un chewing-gum ? », question très fréquemment posée pendant cette période troublée de l'Histoire (oui mais pas en allemand je pense, ndrc). Ceci pour dire qu'on devait pas vraiment beaucoup parler français dans le coin, pendant les opérations. Comme dans tout wargame qui se respecte, on a droit à un attaqué et un attaquant, quel que soit le scénario rencontré. Vu la campagne retracée, si l'on souhaite le plus souvent défendre, il vaut mieux prendre les Allemands. C'est d'une logique à toute épreuve : ces derniers avaient leurs positions bien installées pendant cette période, et la majeure partie de leur équipement avait une vocation défensive. Cependant, cerise sur le gâteau, il arrive que certains scénarios du jeu proposent d'inverser les rôles, le temps d'une mission. Ainsi, on peut se retrouver chez les alliés à tenir une position devant une contre-offensive germanique. Comme ses prédécesseurs, Close Combat V nous donne des objectifs à remplir pour satisfaire plusieurs conditions de victoire. Bien que ces conditions restent souvent les mêmes, fondamentalement parlant (raser l'ennemi, sécuriser une zone, etc.), il faut quand même signaler que la gestion de celles-ci a été affinée, et on tombe cette fois-ci sur une version apportant réalisme et diversité d'action. Par exemple, le moral des hommes tient un rôle prépondérant dans la suite des événements : ainsi, une victoire totale pourra-t-elle se retrouver minorée, puisque après avoir conquis la majeure partie du territoire, il ne restera au joueur que deux hommes en état de marcher. On peut dire qu'à ce niveau de jeu, le wargame s'est « humanisé ».







Expérience personnelle : il y a très peu de différence entre un bunker, une boucherie, et un abattoir

Du presque neuf, avec du très vieux

Comme dans les deux Close Combat précédents, l'interface est restée la même. Heureusement qu'elle était déjà excellente. On la retrouve donc dans toute sa souplesse d'emploi, et même un novice en matière de wargame peut très bien s'en sortir, car la prise en main est vraiment très agréable. Dans un sens, pourquoi changerait-on quelque chose qui fonctionne parfaitement bien ? Les unités restent aussi les mêmes, et les ordres se distribuent toujours de la même façon. Bien que l'ensemble fasse vieux, on trouve quand même quelques subtilités en rab. Déjà, comme dit plus haut, la gestion du moral des

troupes a été beaucoup plus affinée, et elle pourra prendre une importance capitale lors des résolutions des combats. Mais ce qui change le plus, c'est bien sûr tout l'environnement. Fini les steppes de Russie ou les plaines de Pologne ; cette fois, on se bouffe le Débarquement. Et pas celui de Sicile ou celui de Saint Tropez, qui n'étaient déjà pas des parties de rigolade. Déjà, on a vu qu'en matière d'ambiance, le rythme est nettement plus soutenu, et comme Close Combat est un wargame en temps réel, il a le mérite de mettre correctement le joueur en haleine. Mais surtout, c'est graphiquement que tout se passe. Certes, le moteur reste le même, mais la campagne française offre suffisamment de recoins à la con pour maintenir la partie dans un certain « stress ». En plus de ça, quand on sait que la plupart des cartes sont des adaptations de photos aériennes de l'époque, tout cela revêt une dimension particulière dans le domaine tactique. Tiens, à propos de tactique, non seulement on peut faire appel à l'aviation et à l'artillerie pour calmer quelques sglorfs planqués dans les bois à grands coups de bombardements, mais aussi faire appel aux grosses pièces de la Marine pour apprendre à l'ennemi ce qu'est un tir de barrage, un vrai ! Eh oui, le débarquement, ça c'est fait près de la mer…

Enfin, dernière nouveauté : l'éditeur de scénarios. On peut, en sélectionnant la région de son souhait sur une vaste carte, choisir quelles unités on placera à tel ou tel endroit, en définissant les enjeux des victoires, les appuis possibles, et les forces en présence, à définir sur plusieurs régions à la fois, et même sur toute la presqu'île du Cotentin. Ce qui donne l'occasion de créer des « presque » vraies campagnes à soi tout seul !

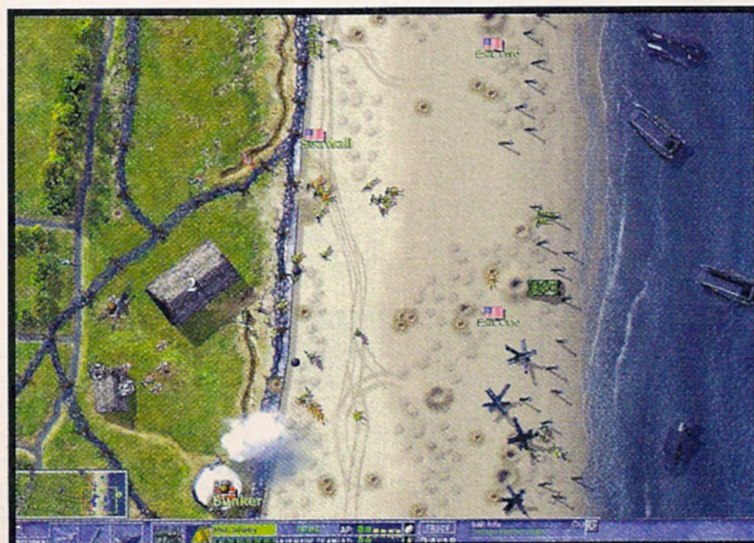








L'option Création de scénarios nous permet, carte à l'appui, de concevoir de véritables campagnes.



Encore un autre moment de boucherie fine : le Débarquement sur les plages de Normandie.

Trop de soldats

Bon, on l'a dit, c'est joli et tellement vieux à la fois, comme principe, que ça en fait un jeu très abouti. Le problème, c'est que pour cette cinquième version, on aurait voulu un peu plus d'audace dans les améliorations proposées. Le moteur graphique, certes très agréable, est resté le même. On aurait voulu jouer un peu plus avec ses unités, rien qu'en pouvant zoomer dessus à volonté, ou en faisant tourner une carte qui aurait pu apparaître en vrai fausse 3D, un peu comme dans le futur Commando 2.
De plus, peut-être par protectionnisme quant à leur création, les gens de SSI auraient été bien avisés de mettre à disposition un véritable éditeur de cartes. Pareil pour la diversité des unités : qui a dit que seuls les Américains ont débarqué en Normandie ? Il me semble qu'il y avait aussi des Britanniques, des Canadiens, des Néo-Zélandais, des Écossais et même des Français ! Enfin, et ce n'est pas rien, on se tape une fois de plus un jeu avec uniquement des militaires. L'aspect « évitons trop de perte civiles » aurait eu une réelle efficacité sur les tactiques et le gameplay.
Là, on peut se permettre de tirer au mortier sur une pauvre maison en étant sûr que, dans le pire des cas, il n'y aura personne dedans…
Mais manifestement, ce genre d'aspect doit être trop dur à gérer pour un ordinateur (en y repensant, ça a l'air aussi de poser des problèmes aux états-majors, surtout quant il s'agit d'hôpitaux ou d'écoles, ndrc).

Pete Boule

En Deux Mots

Malgré ce petit goût de réchauffé, Close Combat V reste l'un des meilleurs wargames tactiques du moment. Non pas qu'il soit plus complet qu'un autre, mais il possède deux immenses avantages : il est facile d'accès et reste très ludique.

- + L'interface
- + La reconstitution de la Bataille de Normandie
- + Pas assez d'évolution depuis le Close Combat IV
- − Pas ou peu de Français en Normandie

75	80	82
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT

Ah ! les wargames… On leur reproche souvent d'être inaccessibles au commun des mortels. Que voulez-vous, ça demande un certain profil, de connaître sur le bout des doigts le moindre détail de chaque unité des armées des grandes guerres que l'Humanité a fomentées ; surtout les guerres mondiales, avec l'ensemble de leurs troupes terrestres, aériennes et maritimes. Enfin, SSI, avec son Panzer General, prouve une fois de plus sa volonté de créer des wargames adaptés au grand public. Vous pouvez lâcher le manuel : la description des unités et de leur rayon d'action demande juste de





JOUABLE SUR PII 350, 64 MO RAM
ÉDITEUR MATTEL INTERACTIVE DÉVELOPPEUR SSI ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX VF
NBRE DE JOUEURS 4 EN RÉSEAU LOCAL ET TCP/IP

Panzer General 3D

Scorched Earth

WARGAME AU TOUR PAR TOUR POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

SSI remet le couvert avec un nouveau wargame, pour nous faire revivre cette fois le Front de l'Est de la Seconde Guerre mondiale. Le résultat est plutôt mitigé.



regarder les tableaux qui accompagnent chacune d'elles. Du coup, au moment de la préparation de la bataille et lors de son déroulement, on peut accéder à toutes les informations nécessaires pour bien utiliser ses soldats. Pour plus de facilité, on nous propose même un placement automatique, au début de chaque mission, des troupes sélectionnées. Mais SSI ne s'est pas arrêté là. Ce volet est basé sur le même moteur de jeu que le premier Panzer General 3D, sorti l'année dernière. Les cartes sont en relief, et quelques animations comme la pluie ou la neige ont été ajoutées pour nous faire oublier les vieux polygones d'autrefois. On pourrait presque dire que le wargame est entré dans la modernité avec ce moteur. Si seulement le décor était lui aussi en 3D réelle ! On apprécie de voir nos avions se découper dans le ciel et leur ombre projetée sur le sol, mais on aurait aimé aussi déplacer nos troupes dans de vraies forêts, et non dans des espèces de textures enneigées, de mauvaise définition, collées sur la carte.

Des scénarios à foison

Quatre campagnes vous sont proposées. Chacune d'elles, de difficulté différente, vous entraîne de l'Allemagne à la Russie (et vice-versa) à travers de nombreuses missions. Avec l'armée allemande, vous découvrirez les rigueurs du climat russe, tandis que les Russes vous demanderont de vous battre avec du matériel souvent dérisoire par rapport à celui de ses ennemis. Après ça, vous connaîtrez tout du Front de l'Est et pourrez briller en société en contant vos aventures de vieux soldat. Et si vous n'en avez pas suffisamment, des scénarios supplémentaires et un générateur de missions vous feront devenir l'un des plus grands spécialistes du genre, avec des cartes bonus se déroulant à Brest et à Vienne.

Au final, on en est plutôt content de notre Panzer General. Après tout, le graphisme et le gameplay, même s'ils ne sont ni parfaits, ni de la dernière fraîcheur, tranchent sur ceux des autres wargames, en essayant de s'adapter aux goûts actuels. Une foule de scénarios est accessible, offrant une durée de vie impressionnante et un intérêt sans cesse renouvelé. Mais pour un produit sorti un an après le premier, on s'attendait tout de même à plus qu'un habillage relooké et des niveaux supplémentaires. Le moteur n'a pratiquement pas bougé, et ça c'est malheureux ; autant, dans ce cas, sortir un patch et de nouvelles cartes en add-on. Enfin, le public passionné s'y retrouvera et continuera d'accrocher aux campagnes toujours bien conçues.

Kika

Les combats modifient le décor, sans véritablement changer les caractéristiques de la carte. Ainsi, les cratères aperçus ne sont là que pour enjoliver le décor.



En Deux Mots

SI CE PANZER N'APPORTE PAS DE VRAIS CHANGEMENTS, IL PROPOSE DE BONNES CARTES QUI SATISFERONT SANS PROBLÈME LES PASSIONNÉS. SA FACILITÉ D'ACCÈS POURRAIT MÊME GÉNÉRER DE NOUVEAUX ACCROS AUX WARGAMES DE LA SECONDE GUERRE MONDIALE.

+ Les nombreuses cartes
+ La durée de vie
- Le moteur sans réel changement
- Les décors enneigés un peu pourris

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
70	71	79

Zeus

Master of Olympus

GESTION POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM






JOUABLE SUR PII 200, 64 MO RAM
ÉDITEUR SIERRA
DÉVELOPPEUR IMPRESSIONS GAMES ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX VF NBRE DE JOUEURS 1



Par, euh… Zeus, être maire d'une cité grecque n'est pas de tout repos, vous allez vite vous en rendre compte : entre les villes rivales et les immortels en tout genre, l'état d'urgence est presque permanent.

Zeus se présente comme la suite de Caesar 3 et Pharaon. Si le moteur et le graphisme restent identiques, à quelques animations près, Impressions Games a utilisé l'expérience de ses deux produits pour en développer un troisième plus rigolo. L'environnement grec vous place en pleine période mythologique, où les dieux descendaient de leur Olympe pour un oui ou pour un non, et couchaient avec n'importe qui, laissant leur rejeton exubérant prêter main-forte aux faibles hommes. Après avoir subi les exigences des immortels romains, puis égyptiens dans les deux précédents épisodes de la série, vous voilà obligé de vous coltiner les Grecs. Malheureusement pour vous, ils sont beaucoup plus actifs que leurs prédécesseurs et réclament souvent plus qu'un simple temple pour satisfaire leurs idées de grandeur. L'athéisme n'est pas une solution, car vous risquez d'avoir pas mal de problèmes. Outre les fléaux habituels, ils sont capables de vous expédier Cerbère ou bien une hydre pour se venger de votre mesquinerie ; et alors là, il ne vous reste plus qu'à faire appel à un Hercule ou un Persée en pleine forme pour vous débarrasser du monstre agressif. Mais leur aide se monnaye au prix fort, et il est peut-être plus facile de construire un temple que de payer un héros mal embouché. Pour combattre le menu fretin comme les armées des cités ennemies ou les pillards barbares, vous faites appel à des hommes plus communs. Vos citoyens sont des soldats prêts à défendre leur foyer ; le Service national n'est pas officialisé, mais chacun accepte de prendre les armes pour la gloire de sa patrie. Vous n'entretenez pas d'armée professionnelle mais vous êtes capable, à la moindre alerte, de mobiliser vos concitoyens.

Seul l'appel à un héros permet de vaincre une bête malfaisante. Mais Hercule, comme les autres, pose beaucoup de conditions avant d'accepter de se déplacer. Alors montrez-vous prévoyant.





La réussite peut parfois provoquer des envieux, et une troupe de cavaliers accompagnée de soldats à pied représente un danger à ne pas négliger.

Au bonheur des citoyens

Si ces quelques nouveautés donnent aux sept campagnes proposées un peu plus de piment que par le passé, vous avez toujours la lourde tâche d'administrer une ville aux besoins énormes. Vous devez récolter différentes ressources pour nourrir les habitants et les entretenir dans la joie et la bonne humeur, histoire de faire rentrer des sous dans la caisse publique. Pour une fois, on a essayé de vous simplifier la vie en regroupant certains rôles comme celui de l'architecte et du pompier, et en vous proposant des écrans de contrôle plus compréhensibles. L'interface devient plus maniable, sans appauvrir la gestion. Si les ressources et les bâtiments publics diffèrent quelque peu de Caesar 3 et Pharaon, ils sont en suffisamment grand nombre pour vous offrir toutes les joies d'un Sim City bien complexe. Le commerce devient essentiel au bon développement de votre ville, car si trois cartes vous sont ouvertes pour expérimenter toutes les possibilités du soft, les autres campagnes vous positionnent souvent dans des lieux assez pauvres où seuls des échanges inter-cités vous permettent d'accomplir votre mission. Au fil des épisodes, votre ville se développe, se transforme et évolue pour accomplir chaque objectif indiqué. Ainsi, quelle que soit la demande qui vous est faite, vous n'avez plus à rebâtir cent fois la même ville. Le gameplay devient du coup plus équilibré et surtout moins répétitif. On arrive à passer le cap des trois jours sans lassitude en ayant l'impression d'avoir pratiqué, à chaque demande des scénarios, de nouvelles actions.

Kika

En Deux Mots

ZEUS SE PRÉSENTE SURTOUT COMME UN CAESAR 3 ET PHARAON DONT ON AURAIT SUPPRIMÉ LES DÉFAUTS. MAIS UN AN APRÈS LA SORTIE DU DERNIER, ON ÉTAIT EN DROIT D'ESPÉRER PLUS UN PRODUIT TRANSCENDANT QU'UN REMIX AMÉLIORÉ DES DEUX.

+ De nouvelles animations
+ La chasse aux monstres
- Même moteur que Caesar 3 et Pharaon
- On reste dans la même cour

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
61	70	78

Might & Magic 8

Ancêtre du jeu de rôle pour joueurs en préretraite - PC-CD-Rom

De petits monstres m'attaquent. Dans ce corps à corps, je ne vois plus que leurs grandes oreilles vertes. C'est un défaut du moteur : on peut à peine baisser ou lever la tête, comme si on avait un cou très épais ou un gros goitre. Remarquez, pour ce qu'il y a à voir... autant frapper un bout d'oreille. En deux dimensions et deux étapes d'animations, le graphisme est insultant et ne laisse d'autre choix au joueur que de rire ou porter plainte. Le gameplay est à la hauteur de cette bouffonnerie. L'introduction de combats en temps réel donne lieu à des scènes bien pathétiques, où jouer finement consiste à se cacher derrière un obstacle et attaquer un bout de polygone qui dépasse. On retrouve également les éléments traditionnels de la série, comme cette obligation de se coltiner mille fois toutes les maisons de tous les villages au porte à porte. Un gameplay de témoin de Jehovah qui n'amuse plus que les aspirants livreurs de pizza. Il ne reste plus de Might & Magic qu'une institution rétrograde administrée avec une passion de fonctionnaire des Postes. Et vous savez quoi ? Ce jeu est sorti en magasin en douce, comme par hasard.

monsieur pomme de terre

Might & Magic 8

Tourne sous Win 95/98
Jouable sur PII 300
Éditeur 3DO
Développeur New World Computing États-Unis
Texte et voix VO Nbre de joueurs 1

Techn	Design	Intérêt
15	10	45



Cultures

Stratégie pour tous joueurs - PC CD-Rom



Aïe, comme on pouvait le craindre, les réserves émises le mois dernier (p.181) étaient fondées. Certes, le graphisme de Cultures est tout à fait correct, on apprécie ses animations mignonnettes et la musique entraînante. Mais au secours ! Qu'on nous libère des tâches ingrates comme diriger un à un tous nos petits bonshommes ! Alors que vous essayez de saisir le fonctionnement du produit (malgré le tutorial, le gameplay exige une lecture très approfondie du manuel), une avalanche de messages vous inonde : untel a faim, l'autre a envie de se marier, un troisième s'ennuie... Ça ne s'arrête jamais et pour cause : Cultures a fait l'impasse sur des routines comme celle de reconnaissance automatique du pays pour votre scout, ou du mariage et de la reproduction entre homme et femme. C'est sûr, au début, on s'amuse : Hysbra épouse Silfrid et donne naissance à Olaf, et ainsi de suite. Mais on aimerait alors passer à quelque chose de plus costaud, comme la construction d'attaques tactiques ou des échanges diplomatiques poussés. Là, vous pouvez toujours attendre d'avoir construit vos dix boulangeries pour nourrir vos troupes avant d'arriver à la seconde intéressante du niveau. Au final, on s'endort devant un produit trop lent et mal équilibré.

Kika

Cultures

Tourne sous Win 95/98
Jouable sur PII 200, 64 Mo RAM
Éditeur THQ
Développeur Funatics Development Allemagne
Texte et voix VF Nbre de joueurs 4

Techn	Design	Intérêt
50	71	35



Fallout 2

99 F, Collection White Label de Virgin Interactive, Pentium 200 avec 64 Mo de RAM

Attention, chef-d'œuvre n° 1. Plus grand que le premier volet, avec une durée de vie 3 ou 4 fois supérieure, Fallout 2 se présente comme l'incontournable des amateurs de jeux de rôle micro. Toujours dans la même ambiance post-apocalyptique, il propose un scénario très bien ficelé avec une multitude de possibilités et de quêtes secondaires. Évidemment, techniquement, Fallout 2 fait pâle figure aujourd'hui avec sa 2D et son 640x480, mais le plaisir de jeu, lui, n'a pas vieilli.
(90 % DANS JOYSTICK N° 99, MÉGASTAR)



Baldur's Gate

99 F, Collection White Label de Virgin Interactive, Pentium 200 avec 64 Mo de RAM

Attention, chef-d'œuvre n° 2. Baldur's Gate est la référence absolue du jeu de rôle/action : moins orienté action que Diablo, moins axé jeu de rôles que Fallout, il se trouve à la croisée des chemins pour plaire au plus grand nombre. Les amateurs apprécieront de retrouver les règles Avancées de Donjon et Dragon, et regretteront de ne pas avoir par la même occasion l'add-on « La légende de l'île perdue ».
(95 % DANS JOYSTICK N° 100, MÉGASTAR)

budget

par Ivan le Fou

Darkstone

129 F, Collection Classics d'Electronic Arts, Pentium 200 + carte 3D

Tous les fans de jeux de rôle/action qui en avaient assez de l'esthétique 2D « gothique sépulcrale » de Diablo ont apprécié Darkstone. Le jeu de Delphine Software, entièrement en 3D, est en effet moins sombre, mais tout aussi prenant. Il permet de mener une équipe composée de deux personnages (choisis parmi quatre professions) à travers quêtes et donjons, sans s'immerger pendant des semaines dans un Fallout ou un Baldur's Gate.
(87 % DANS JOYSTICK N° 107)



Conflict Freespace

99 F, Collection White Label de Virgin Interactive, Pentium 200 (64 Mo) + carte 3D ; joystick conseillé

C'est un beau pack que voilà, puisque dans la même boîte, vous trouverez trois jeux : Conflict Freespace, sa suite Conflict Freespace 2 et son add-on Freespace Silent Threat. Dans la lignée de Wing Commander, Freespace ressemble à une grande épopée hollywoodienne : effets spéciaux à gogo, grande facilité de prise en main et bien entendu, scènes cinématiques d'enfer. Dans ces conditions, on est moins regardant sur l'originalité de l'intrigue, et on pardonne son scénario un peu linéaire.
(88 % ET 85 % DANS JOYSTICK N° 95 ET 109)

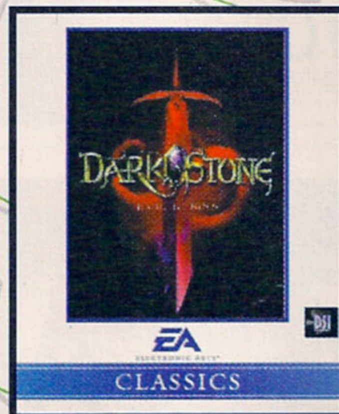
Dungeon Keeper 2

129 F, collection Classics d'Electronic Arts, Pentium 300 (64 Mo) + carte 3D

Dungeon Keeper avait marqué les esprits, mais c'est sans son concepteur (Peter Molyneux) que s'est réalisé le second épisode. Relookage du moteur pour une compatibilité parfaite en Direct3D, et relookage du gameplay pour donner un aspect plus varié aux différentes missions, mettre l'accent sur le côté tactique, et donner plus de possibilités au joueur. On jouera donc à nouveau les méchants : l'effet de surprise a disparu, certes, mais on retrouve l'esprit sardonique et les animations jouissives qui ont fait le charme du premier.
(91 % DANS JOYSTICK N° 106)

AVIS AUX JOUEURS N'AYANT PAS DE FORTUNE PERSONNELLE

J'ai été très mauvaise langue ces derniers mois : loin de rendre nos éditeurs frileux, l'approche des fêtes de Noël a déclenché une avalanche de sorties en gamme Budget. Ce mois-ci, cette rubrique pourrait s'appeler « Au bonheur des rôles », puisque sortent à petits prix trois références en matière de jeux de rôle micro : Fallout 2, Baldur's Gate et Darkstone. Un mot pour vous dire qu'Eidos sort un pack de trois jeux plutôt intéressants : Commandos « Le sens du devoir »+ Revenant + Warzone 2100, pour 149 F. Je signale pour finir la réédition d'un ancêtre valeureux, dans la collection Classics d'EA (à 129 F donc) : Command & Conquer, premier du nom. Franchement, le jeu ayant plus de trois ans, ils auraient quand même pu mettre les add-on avec.





Sony pète les plombs



Oui je sais, les cubes sont très à la mode en ce moment. Mais là je parle d'un cube pour nous, les hommes, les vrais. Ceux avec des nageoires... Car la station de travail de Sony, dont j'avais déjà évoqué la création dans le numéro 118, vient de voir ses spécifications révisées à la hausse. Rappelez-vous : 16 processeurs de PlayStation 2 en parallèle pour faire de la 3D temps réel qui déchire. C'était plutôt une bonne idée. Mais finalement, un mec chez Sony a dû se dire « allez, banco, il me reste quelques puces de côté ». Paf, 64 Emotion Engine inside. Si si, 64 processeurs en parallèle au lieu de 16 : ça sera la configuration a priori définitive du GSCube. Ça veut également dire 64 Graphics Synthesizer et plein de RAM partout. Théoriquement, le monstre est capable de cracher 4,16 giga-polygones par seconde. En 1980x1080. À 60 images par seconde. N'importe quoi. Ça me file des frissons un truc pareil. Évidemment, pour mettre la honte à leurs petits concurrents, il fallait une démo qui tue. C'est fait : le teaser de « Final Fantasy » - le film - tourne en temps réel dessus. Square annonce qu'une image calculée précédemment en 5 heures est générée en 1/30e de seconde sur le prototype de GSCube, avec quand même quelques réductions côté textures. La baffe ! Seul petit souci pour Square maintenant : revendre vite les centaines de stations Silicon Graphics qui sont pour beaucoup dans les 115 millions de dollars de budget du film. Parce que mon petit doigt me dit que si ça continue, mon lecteur de disquettes vaudra plus cher qu'une de ces stations.

Édito

Faute de grosses nouveautés ce mois-ci, vous aurez droit à un comparatif complet sur les cartes vidéo disponibles actuellement sur le marché. Et n'y revenez pas, j'ai fusillé mon stock de pingouins avec cette histoire... Un dossier par an, ça suffira bien. À déguster avec ça : le ragoût de Windows ME où tous les trucs louches qui flottent dans le potage sont retirés à la main par votre serviteur. Si c'est pas du service, ça...



La boîte à malices de Guillemot

Marre de vous plier en quatre pour aller brancher vos périphériques derrière votre PC, qui, fatalement, est bien planqué à quinze bornes sous votre bureau ? Les ingénieurs de Guillemot aussi, apparemment ; du coup, ils ont pondu l'ensemble Game Theatre XP. La chose se compose d'une carte sonore basée sur un processeur CirrusLogic CS4630 (comme la SonicFury de VideoLogic) et surtout d'un rack externe très malin qui comporte tout ce dont peut avoir besoin un joueur exigeant. J'ai bien dit joueur : cet ensemble ne vient pas remplacer l'ISIS. On a droit à 4 prises USB, un port jeu, 6 connecteurs RCA pour les enceintes (avec décodage Dolby Digital 5.1), 4 connecteurs numériques d'entrée/sortie (câble coaxiale et optique). Deux prises MIDI, un prise casque (qui gère le Dolby Headphone pour avoir une simulation de 5.1), deux entrées ligne et une entrée micro complètent le tout. Avec, pour ces dernières entrées, un niveau réglable directement par des potentiomètres mignons tout plein. Tout ça vous coûtera 1 300 francs, ce qui reste raisonnable vu que vous économiserez un paquet de séances de kiné pour votre mal de dos.

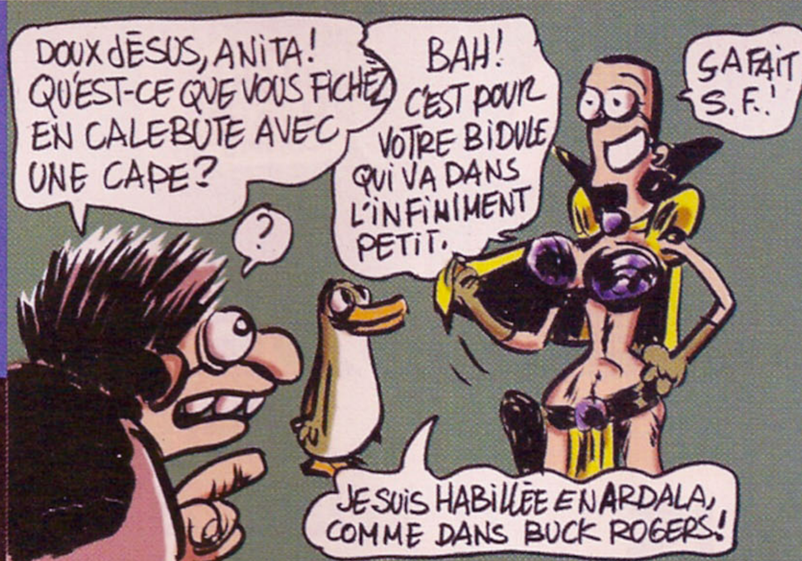


Duron et Athlon en couple

C'est officiel : les processeurs AMD aiment la vie à deux. La nouvelle est tombée durant une conférence conjointe AMD/Abit le mois dernier et va faire plaisir aux possesseurs de Duron et d'Athlon. Ces chips sont effectivement déjà prêts pour être exploités en configuration multiprocesseur. Il ne manque plus qu'un chipset dédié, qu'AMD est actuellement en train de finaliser. L'AMD760MP sera normalement disponible début 2001, et ouvrira à nouveau la voix des configurations multiprocesseurs pas chères. Les possesseurs de BP6 et de Celeron qui commencent à souffrir pourront donc upgrader avec des Duron à bon prix, le tout avec de la RAM DDR ! Elle est pas belle, la vie ?

MAXTOR avale QUANTUM

La gourmandise est un vilain défaut. Sauf quand elle permet de devenir grand et fort. C'est un peu le but de Maxtor dans cette histoire. Menacé par tout un tas de marques concurrentes, le constructeur américain avait déjà limité son action - avec succès - à certains marchés comme le retail. Quantum, de son côté, disposait d'un savoir-faire évident, avec surtout des gammes de disques SCSI très performantes. Du coup, il est logique que Maxtor se goinfre l'activité disque dur de Quantum (les sauvegardes sur bande et gros systèmes de stockage resteront au sein d'une société nommée Quantum Corporation).
Les deux sociétés combinées garderont le nom de Maxtor et l'entité va atteindre une valeur de 2 milliards de dollars. Carrément. Du coup, Maxtor va enfin passer devant son vieux rival Seagate et devenir numéro un du marché avec une estimation de 50 millions de disques durs à fournir par an, ce qui devrait générer un chiffre d'affaires de 6 milliards de dollars. Une somme à première vue colossale qui, malheureusement, ne l'est pas tant que ça : la concurrence et la baisse des prix constante des disques durs ont rogné les marges des différents acteurs du marché. Tant mieux pour nous, mais du coup, il est difficile pour eux de dégager des bénéfices confortables. Ainsi, les licenciements ont été nombreux depuis quelques mois. La chose amusante est que Quantum était Numéro 2 du secteur derrière Seagate, avec respectivement 17,3 et 21,4 % de parts de marché. Maxtor n'était que troisième à la lutte avec Fujitsu avec 13,5 % du gâteau. Et c'est finalement le petit qui se régale... IBM, qui était troisième l'année dernière, semble avoir rétrogradé en quatrième position.



Nvidia sur tous LES FRONTS

Ça y est, le voile est levé sur la seconde puce fabriquée par Nvidia pour la console Xbox de Microsoft. Et du coup, les envies de conquête de nouveaux marchés du constructeur américain se dessinent de mieux en mieux. Nommé MCPX, le chip en question n'a rien à voir avec les précédentes créations de Nvidia. Ce processeur est un peu l'usine à tout faire de la Xbox : processeur audio, interface modem, contrôleur Ethernet, contrôleur USB et contrôleur disque dur (ouf !). Au cœur du MCPX, on trouve un double DSP capable de s'occuper de toutes ces tâches en même temps.
Avec 4 milliards d'opérations par seconde possibles, ce processeur équipé de 6 millions de transistors sera fabriqué en 0,15 micron. Nvidia annonce que sa puissance de traitement des informations « multimédia » est égale à celle d'un Pentium III très puissant. Ça reste vague mais on en déduit que, du coup, le Pentium III logé dans la Xbox aura pas mal de temps libre pour s'occuper des tâches « nobles » d'un jeu vidéo, comme la gestion de l'Intelligence Artificielle par exemple. Mais le MCPX ne se contentera pas de la Xbox.
Une version modifiée et améliorée, disposant en plus d'un contrôleur mémoire verra le jour dans le second semestre 2001 pour nos PC. Eh oui, Nvidia va venir taquiner Intel et VIA sur le marché des chipsets. Rien ne les arrête...

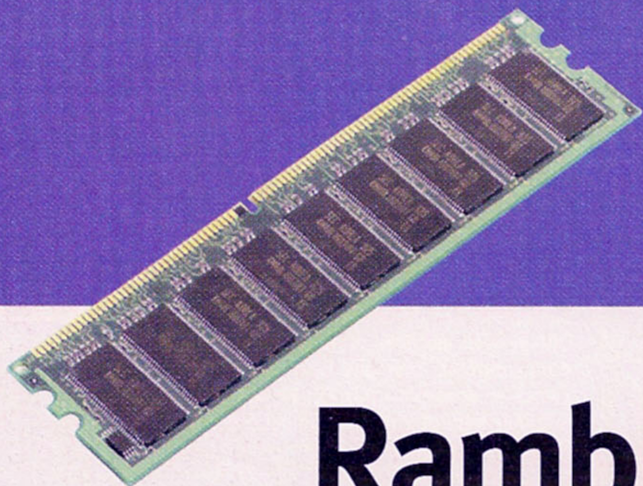


Creative Labs rachète Aureal

Creative a finalement réussi son coup et rachète Aureal pour 28 millions de dollars. 4,35 millions de dollars supplémentaires en actions font aussi partie du deal, histoire de rembourser tous les créanciers et si possible les actionnaires d'Aureal. Pour Creative Labs, c'est un bon plan : ils récupèrent toutes les technologies d'Aureal, mais surtout stoppent les poursuites judiciaires de cette société contre eux. Vu que les ingénieurs sont pratiquement tous déjà partis (chez Nvidia pour faire le MCPX surtout), ce rachat semble vraiment destiné à enterrer le procès. Les boss de Creative peuvent donc maintenant dormir tranquilles...







Rambus, toujours aussi DRÔLE

Criez avec moi. OH MON DIEU ! Si vous avez lu ma synthèse du problème dans les news du mois dernier, vous savez déjà à quel point Rambus à plein d'amis partout. À force de passer son temps à menacer de procès la Terre entière à propos de brevets obtenus de manière assez discutable, ces Américains se sont fait les ennemis jurés de nombreux grands noms du secteur des semi-conducteurs comme Infineon, Micron ou Hyundai. Mais ça ne suffisait pas. Ils devraient mettre rapidement au pied du mur Transmeta et AMD, qui utilisent tous les deux la RAM DDR dans leur chipset. Cette fois, les différentes analyses font ressortir que les manœuvres de Rambus visent surtout à récupérer quelques millions de dollars en royalties, plutôt que de ralentir l'adoption de la RAM DDR pour favoriser la RD RAM qui a effectivement été inventée chez eux. Belle mentalité.

Vous êtes allergique à votre moniteur

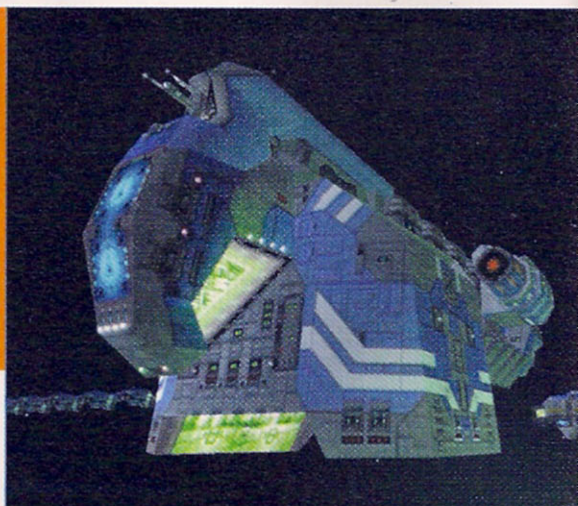
C'est malin, ce genre d'info. Ça y est, moi j'ai le nez bouché et les mains qui grattent. Les lourds. Bon, je vous explique mais c'est pas de ma faute si après, vous commencez à avoir des démangeaisons partout. Des chercheurs suédois ont tout simplement découvert qu'une matière utilisée dans la construction des moniteurs (un composant dû produit anti-feu présent pour votre sécurité en fait) pouvait provoquer des allergies. Comme toutes les allergies, les réactions varient selon les personnes d'un beau et grand rien à une série de trucs pas glop du tout : nez congestionné, envie de gratouille partout et mal de tête. Associé à un compte en banque vide en cas de 22 pouces. Blague à part, la matière incriminée (triphenyl phosphate) a été trouvée en grosse quantité dans 10 modèles d'écrans récents sur les 18 testés. Les émanations de cette cochonnerie sont plus fortes lors de longues périodes d'utilisation puisqu'elles sont liées à la chaleur dégagée par le moniteur. Dans un bureau mal ventilé avec plusieurs écrans de ce type, une personne sensible à cette allergie passera une sale journée, d'après ces mêmes chercheurs suédois. Évidemment, ils ne veulent pas communiquer les marques, dans la mesure où la majorité des constructeurs utilisent le même produit. Ça gratte déjà, non ?

Le choix des CARTES

Cette période de l'année est traditionnellement synonyme de changement ou d'upgrade de PC. Pour tout joueur qui se respecte, le choix de la carte vidéo est un des plus importants et souvent le plus difficile à faire. Ce comparatif vous permettra de choisir en connaissance de cause !

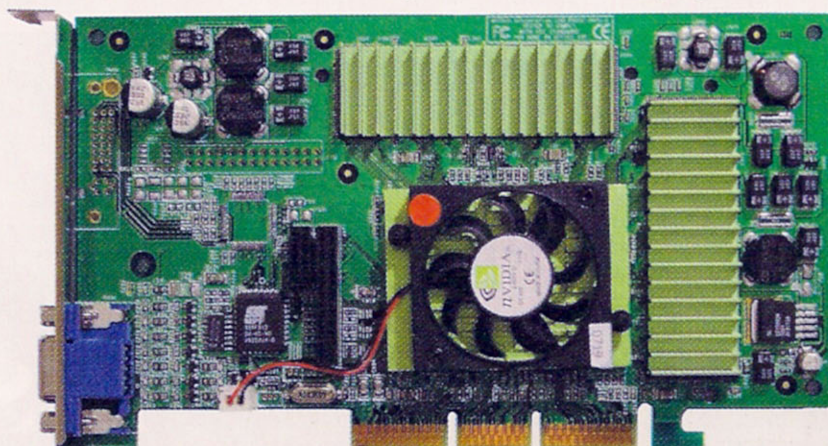
Ah, les joies de la dépense de brouzoufs. Le plaisir de faire les magasins avec la pensée agréable que l'on peut enfin acheter le matériel qui nous a fait saliver pendant des mois. Fini les jeux qui rament, les graphismes tout moches, pixélisés en deux couleurs et demi. L'heure de la vengeance a sonné ! Votre vieille carte vidéo va enfin avoir droit à une retraite tranquille dans un tiroir, sur un PC de secours, ou chez un pote qui découvre l'informatique. Mais bon, avec les étagères des revendeurs pleines de cartes 3D en tout genre, il s'agit de ne pas se tromper. Un choix malheureux, et c'est la crise de nerfs, le goût amer de l'achat manqué, bref, la boulette.





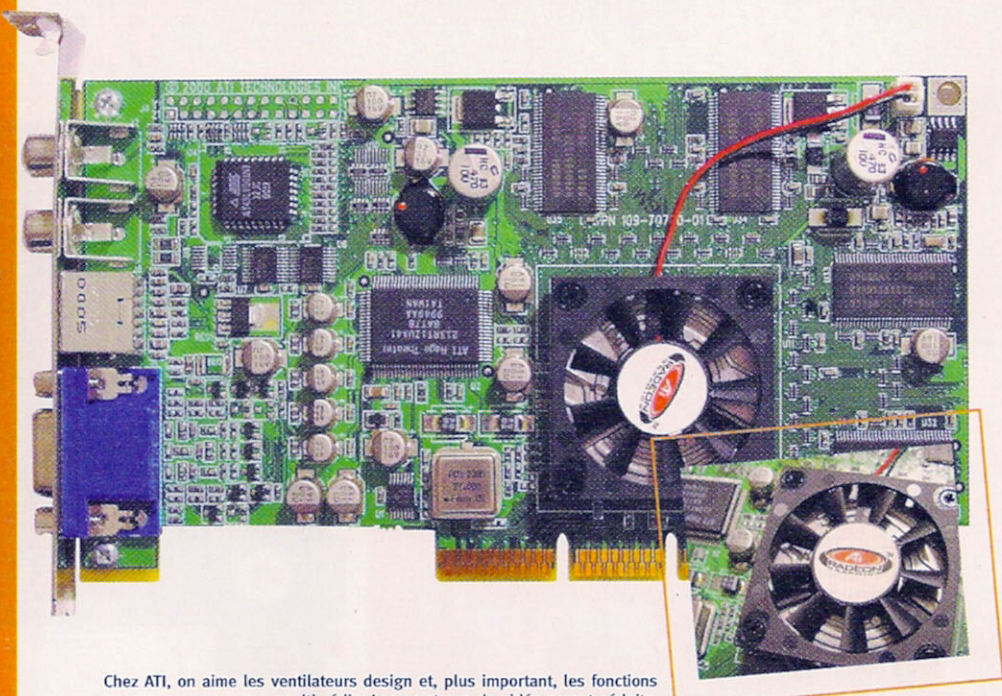
HomeWorld dans la splendeur de l'anti-aliasing.
Revers de la médaille, les textes sont flous dans ce mode sur 3dx.

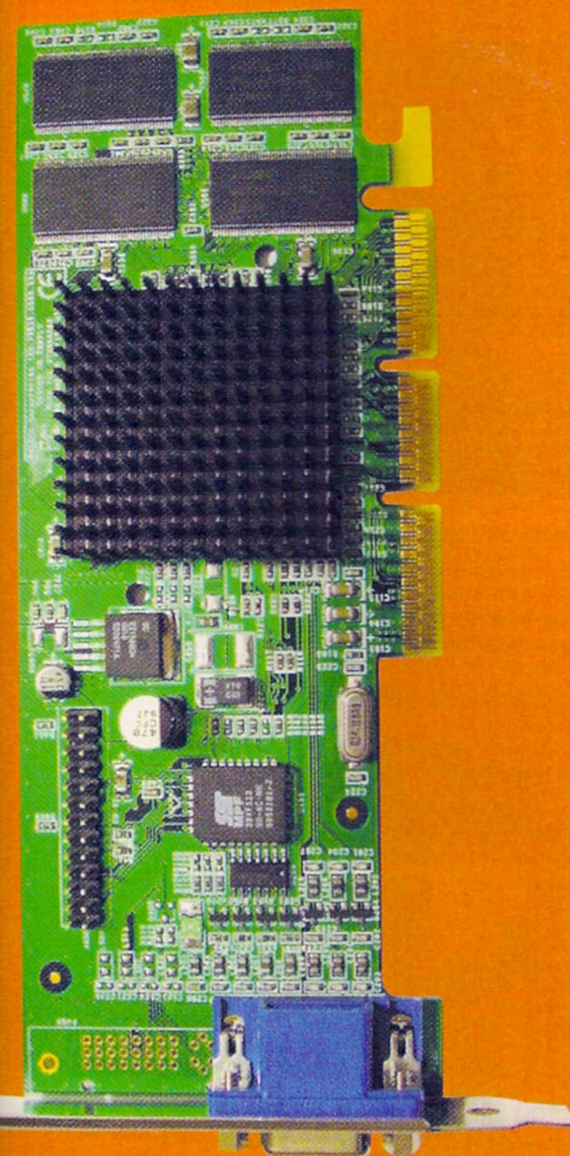
Du calme, posons le débat ! Pour éviter toute déception et surtout ne pas dépenser plus qu'il ne faudrait, prenez bien en compte le type de processeur dont est équipé l'heureux PC qui va bénéficier de la petite nouvelle. En cas de PC neuf, le problème reste le même. Inutile d'acheter un produit à 4 000 francs si votre processeur ne vaut même pas 1 000 francs.
Une once de jugeote permet facilement de voir qu'il y a un déséquilibre stupide dans ce genre de configuration. Du coup, ce comparatif va être saucissonné en plusieurs parties en fonction de la gamme des différents produits testés, avec un petit coup d'œil sur les modèles passés et à venir en prime. Les cartes ne sont pas présentées en détail puisqu'elles ont déjà fait l'objet de tests complets ces derniers mois. En revanche, tous les benchs ont été refaits avec les derniers drivers. Le but est simple : présenter les meilleures de chaque catégorie !
Du reste, parlons tout de suite des cartes qui ont déjà bien fait leur temps. Dans le lot, on trouvera pêle-mêle Nvidia TNT2 (Ultra, M64, etc.), 3dfx Voodoo2 et 3, S3 Savage4, ATI Rage 128 (128 Pro) et Matrox G400. Ces cartes peuvent s'acheter pour une bouchée de pain d'occasion, mais n'ont plus vraiment leur place dans un PC neuf et vont se faire remplacer en masse cet hiver par les modèles plus récents présentés après. Dans le lot, seules les TNT2 Ultra, G400 Max et autre Voodoo3 3000 arrivent encore à faire tourner honorablement les jeux récents. Sans oublier la Jeanne Calment de la carte graphique, j'ai nommé la Voodoo2, en configuration SLI. Belle longévité pour un produit qui a tout simplement révolutionné la façon de jouer sur PC en apportant un gain de performances impressionnant par rapport à la première génération de cartes dites « accélératrices 3D ». Mais il est temps de tourner la page et de passer à des produits plus évolués, pour que les développeurs puissent ENFIN nous offrir des jeux avec de vrais morceaux de T&L dedans, par exemple.

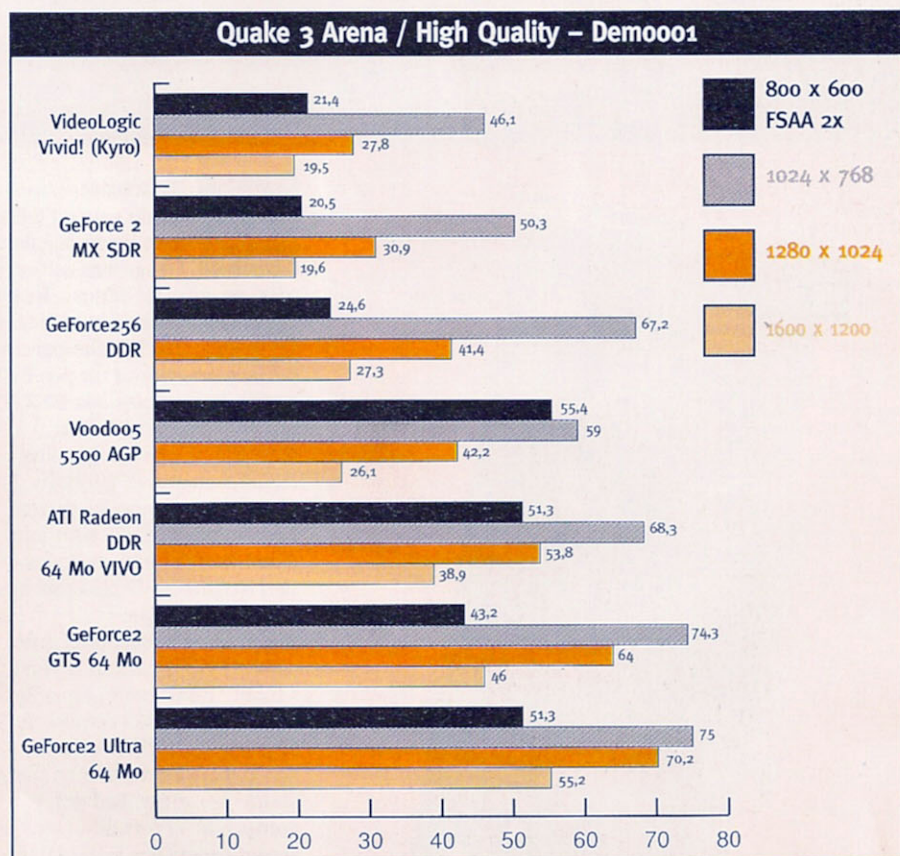


La GeForce2 Ultra se présente comme le top des cartes actuelles.
À n'acheter que si vous avez fini de payer votre BMW Z8...

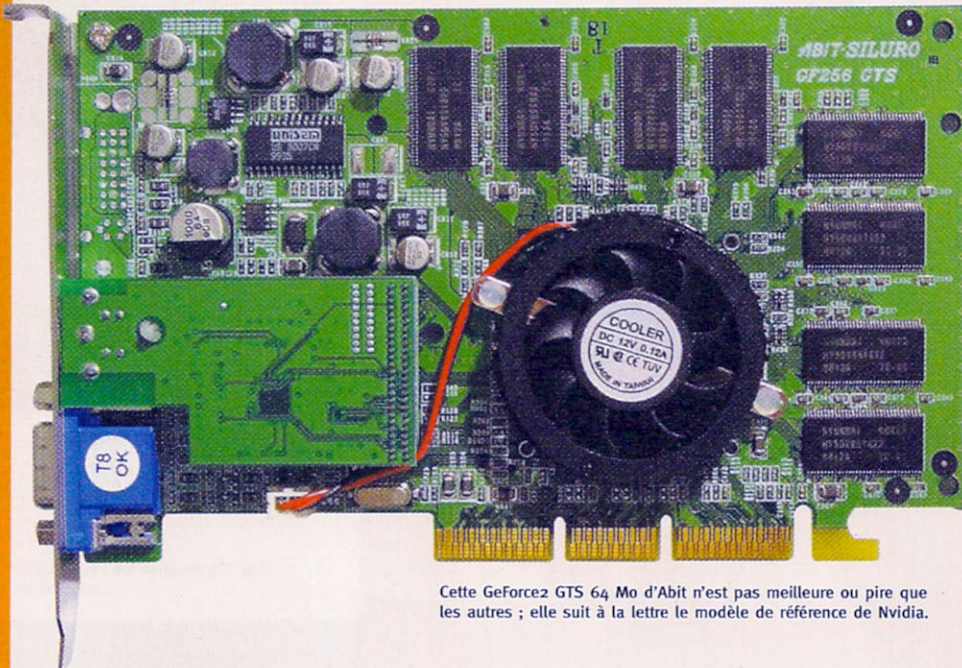
L'entrée de gamme se rebiffe Les modèles dernier cri c'est bien joli, mais la plupart des joueurs n'ont pas 2 500 francs ou plus à mettre dans une carte 3D. Ça n'est pas parce que les constructeurs prennent leurs rêves pour des réalités qu'il faut hypothéquer sa maison, sa bagnole et le chat du voisin pour pouvoir jouer dans de bonnes conditions. Heureusement, les modèles « premiers prix » de cette fin d'année offrent des qualités surprenantes. Dans cette catégorie, on trouve la GeForce2 MX et la Kyro de VideoLogic (appelée Vivid! dans le commerce). Les grandes absentes de ce comparatif sont la Voodoo4 4500 de 3dfx et la Radeon 32 Mo SDR d'ATI. Très honnêtement, oublions la première. Même si son prix devrait être attractif, ses performances ne pourront pas créer la surprise. Il suffit de désactiver un processeur sur une Voodoo5 5500 pour voir que les vitesses obtenues sont bien en retrait par rapport à la concurrence. Hop, on oublie. En revanche, la Radeon SDR devrait faire une saine concurrence à la GeForce2 MX avec des scores a priori équivalents, voire légèrement supérieurs vus les tests des premiers modèles disponibles à l'étranger. Mes petites nageoires (bah je reste un pingouin d'après notre dessinateur adoré, donc bon...) ont pu tester sous toutes les coutures la GeForce2 MX, qui reste donc actuellement la reine du créneau des cartes 3D « abordables ». Les nouveaux drivers Detonator3 apportent un gain de performances appréciable (comme sur le reste de la gamme GeForce) et surtout une stabilité exemplaire. La plupart des développeurs travaillent maintenant avec les cartes de Nvidia, et du coup, aucun jeu testé (une dizaine pour chaque carte, comme Crimson Skies, Supreme Snowbarding, etc.) ne présente de bug visuel. Ajouté au fait que certains modèles proposent la gestion de deux écrans, cette carte promet d'être un best-seller. Mais méfiez-vous des GeForce2 MX DDR ! Ces cartes seront équipées de RAM DDR (double date rate : la vitesse de transfert de données équivaut à deux fois la vitesse réelle) seulement 64 bits, qui offrira en fait une bande passante moindre que la


Chez ATI, on aime les ventilateurs design et, plus important, les fonctions multimédia. Les amateurs de vidéo seront séduits.


Pas chère et efficace, la GeForce2 MX (ici le modèle de référence Nvidia) devrait séduire de nombreux joueurs.

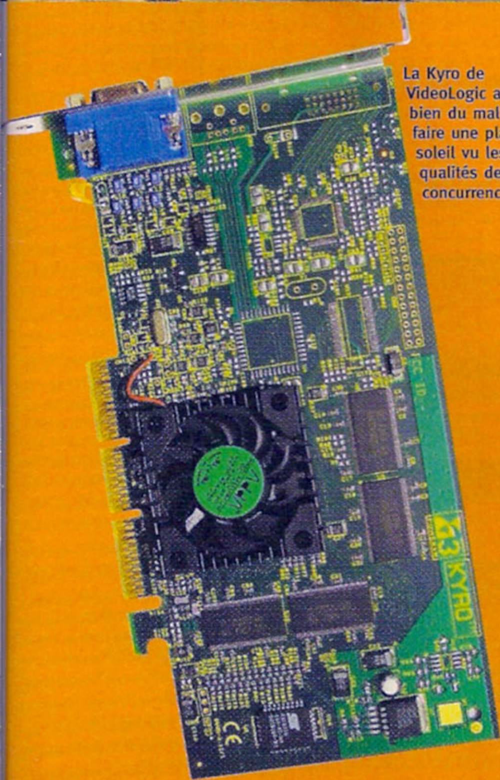


SDR 128 bits. Ne vous laissez donc pas avoir par les lettres DDR, qui risquent d'être en gros partout sur les boîtes des modèles de Creative Labs, par exemple. Idem chez Guillemot qui n'offre pas les mêmes vitesses de mémoire entre la 3D Prophet II MX en version « boîte » et en version OEM. La première est une GeForce2 MX avec de la mémoire à 183 MHz, tandis que la SDRAM de la version OEM est à 166 MHz.
Seule concurrente de la GF2 MX actuellement disponible (même si elle est difficilement trouvable en France), la Kyro souffre de petits bugs d'affichage et de performances un peu justes. Dans Crimson Skies, le rond qui permet de suivre les mouvements de la cible que vous poursuivez sera carré quand celle-ci n'est pas en face, par exemple ! L'image bitmap qui habille ce carré passe à la trappe. Autre problème, c'est la seule carte de ce comparatif qui plante systématiquement entre deux tests du 3D Mark2000, surtout en laissant les paramètres de base du driver sur « rapide ». Le rapport performances/prix est intéressant, mais les drivers sont visiblement encore trop jeunes, malgré un support du full scene anti-aliasing (FSAA) assez bon.



Cette GeForce2 GTS 64 Mo d'Abit n'est pas meilleure ou pire que les autres ; elle suit à la lettre le modèle de référence de Nvidia.


Même si ça ne se voit pas bien sur papier, la différence entre une image avec et sans anti-aliasing est impressionnante dans certains jeux, particulièrement au niveau des textures. Pas étonnant que tout le monde s'y mette.



La Kyro de VideoLogic aura bien du mal à se faire une place au soleil vu les qualités de la concurrence.

La cour des grandes

Évidemment, une GeForce2 MX dans un Athlon 900 MHz ou un PIII 933, ça fait un peu tache. Les veinards qui peuvent se payer ça devraient pouvoir faire baver la galerie avec une carte vidéo à la hauteur de leur processeur.
Dans cette catégorie reine où les prix se sont envolés, on trouve la Voodoo5 5500 de 3dfx, les cartes à base de GeForce DDR ou GF2 GTS, et l'ATI Radeon 64 Mo DDR. Là, la lutte s'annonce plus serrée.
Le modèle d'ATI pèche par un driver encore trop jeune. Les bugs sont rares mais les performances sont un peu en retrait, par rapport aux GF2 GTS qui bénéficient vraiment d'excellents drivers. De plus, les utilisateurs de Windows 2000 doivent savoir que les drivers Radeon pour cet OS sont loin d'être satisfaisants, avec des performances 3D plus proches du slide-show que des 60 images/seconde. Autre astuce à noter : seule la version « retail » (avec boîte) de la Radeon 64 Mo DDR VIVO dispose de RAM 5,5 ns à 183 MHz avec un processeur à cette même vitesse. Toutes les autres Radeon, y compris la VIVO OEM (sans boîte), seront cadencées à 166 MHz (RAM





NEW*

19" – A902MT
Nouveau design
1920 x 1440 @ 77Hz
Hub USB multimédia
3 950 F HT*



17" – A705MT
1600 x 1200 @ 69Hz
2 100 F HT*

17" – A702HT
1600 x 1200 @ 77Hz
2 300 F HT*

19" – A901HT
1920 x 1440 @ 77Hz
3 800 F HT*

22" – A201HT
2048 x 1536 @ 82Hz
6 000 F HT*



S-HS
Option Hub USB multimédia
pour moniteurs CRT
700 F HT*

ENTREZ DANS L'UNIVERS IIYAMA
www.iiyama.fr



Pour connaître la liste des partenaires iiyama et avoir plus d'informations :
Tél. : 01 49 41 43 00 - Fax : 01 49 41 00 82

* prix moyens constatés en boutique hors TVA et hors transport. Selon les circonstances, les moniteurs peuvent être proposés à un prix supérieur ou inférieur.
* nouveauté.

REFLEXION FAITE

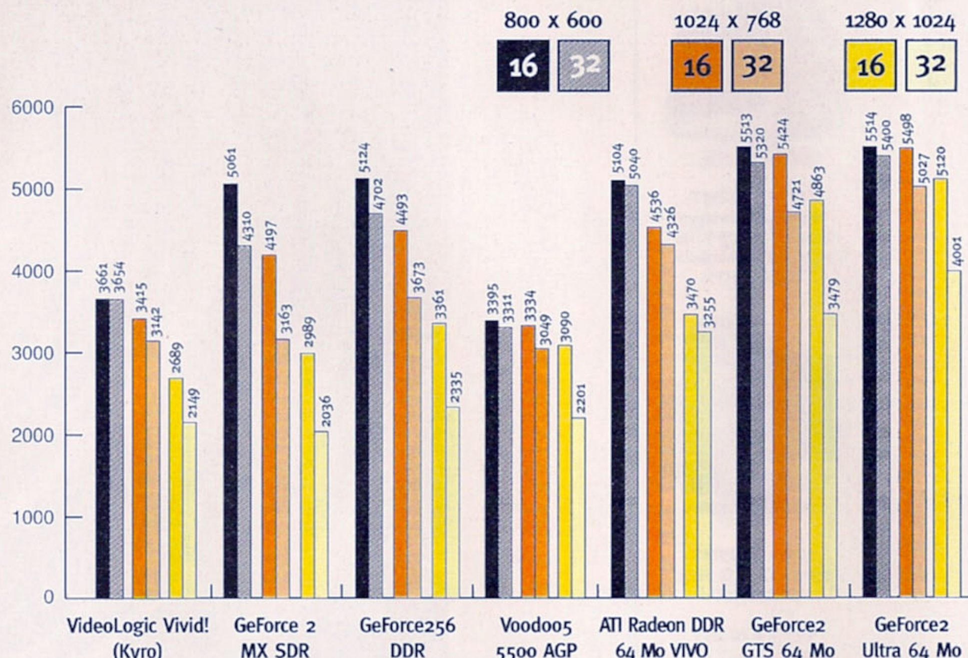
Si vous recherchez la perfection.
Gamme Diamondtron® Natural Flat IIYAMA : la voie est toute tracée.

Et pour toucher au but IIYAMA a associé sa culture du moniteur au top de la technologie actuelle. Tube Diamondtron® Natural Flat pour un affichage vraiment lumineux, plus contrasté et plus net, surface parfaitement plane pour supprimer tous les reflets, design élaboré. IIYAMA est aujourd'hui la ligne pure à suivre en toute quiétude pour qui veut s'élever.



POURQUOI S'EN PRIVER ?

3DMark2000 v1.1 (16 bits / 32 bits avec Z-Buffer 16 bits)

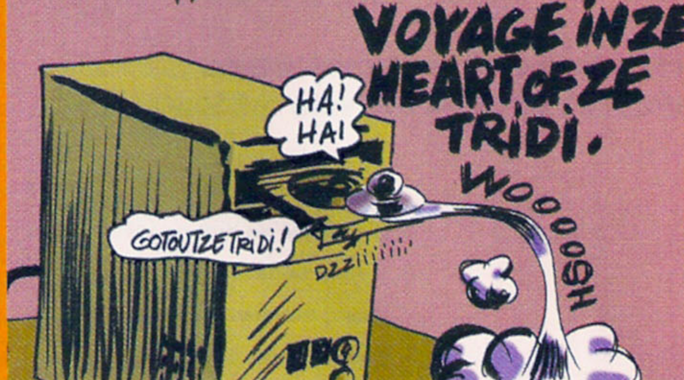


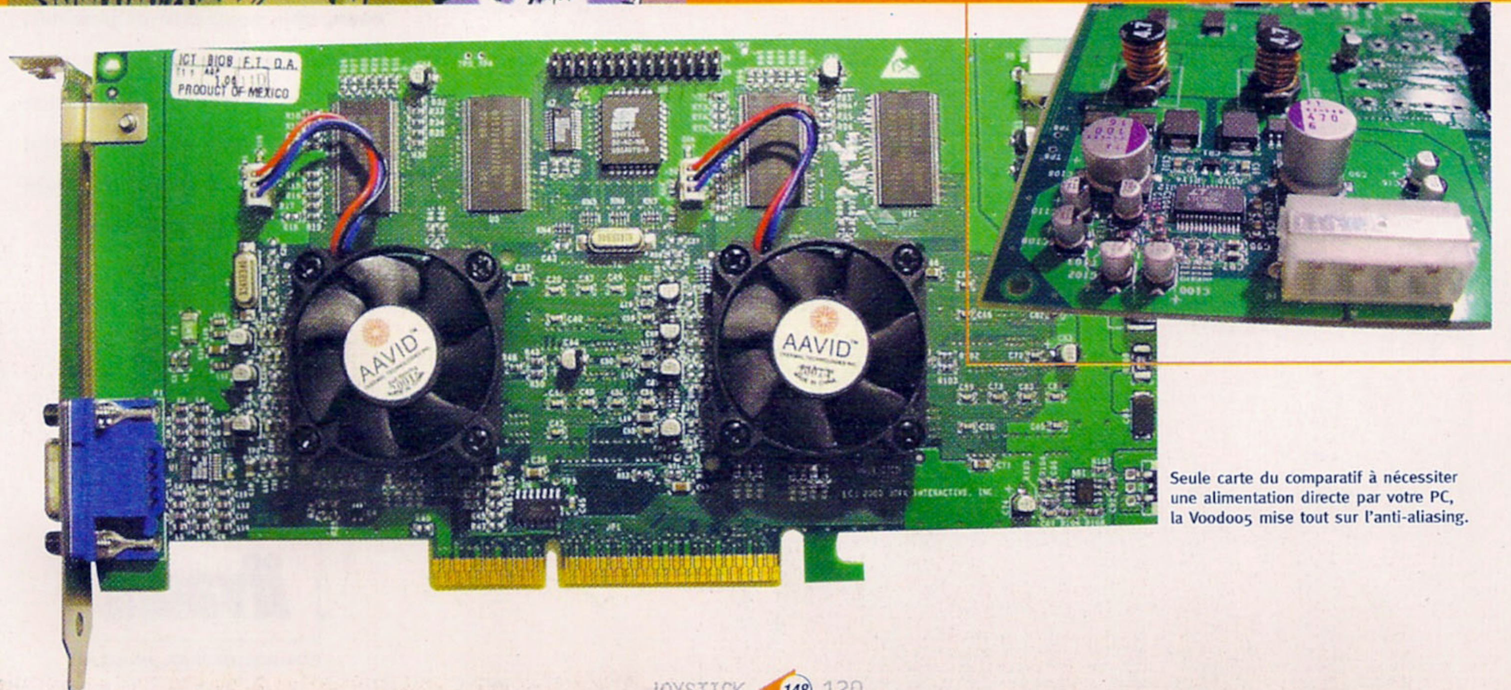
et processeur) avec de la RAM 6 ns. La différence de performances est minime, mais il faut le savoir. Malgré ces problèmes, les Radeon sont des cartes attractives. D'une part, les drivers sous Windows9x n'ont rien à voir avec les nids à bugs des Rage 128 et offrent de très bonnes performances. D'autre part, les fonctions de capture et lecture vidéo disponibles grâce à l'intégration du processeur Rage Theatre sur la carte enterrent la concurrence sur ce point. ATI offre en fait la carte la plus polyvalente de ce comparatif.

Côté performances 3D pures, Nvidia donne une leçon à tout le monde. Que ce soit pour les jeux où les applications plus « pros » comme la modélisation 3D, les GeForce2 GTS sont intouchables dans cette gamme de prix. À moins de mettre la main sur une promo exceptionnelle, la version GF256 DDR est a priori la seule à éviter. Son prix reste élevé et certaines fonctions, comme le pixel shading, sont absentes. Selon votre budget, choisissez plutôt une GF2 MX ou la GF2 GTS.

Le cas de la Voodoo5 5500 est encore une autre histoire. Ses scores très décevants dans les benchmarks ne doivent pas faire oublier qu'elle est la reine du FSAA. Son système d'anti-aliasing marche sans problème en Direct3D, ce qui est encore loin d'être le cas pour les GeForce ou Radeon. De plus, elle garde une vitesse très correcte en FSAA 2X, ce qui compense ses résultats médiocres aux tests classiques. 3dfx a visiblement bien retravaillé ses drivers depuis mon test complet de ce modèle. Reste qu'elle ne gère aucun effet avancé de DirectX7 ou 8, ce qui peut poser rapidement des problèmes au niveau des prochains jeux. Vu le prix de la carte, il faut être prêt à prendre le risque et se contenter de résolutions plus souvent proches du 800x600 que du 1024x768...

Que ce soit en 32 ou 64 Mo de RAM, la GeForce2 GTS représente actuellement le choix le plus logique dans cette gamme, à condition de ne pas avoir besoin des fonctions vidéo d'une Radeon et d'être prêt à se passer d'anti-aliasing sur certains titres Direct3D. Point positif supplémentaire, la gamme GeForce dispose d'excellents drivers pour Windows 2000, ainsi que pour les OS alternatifs comme QNX, Linux ou BeOS.





Seule carte du comparatif à nécessiter une alimentation directe par votre PC, la Voodoo5 mise tout sur l'anti-aliasing.

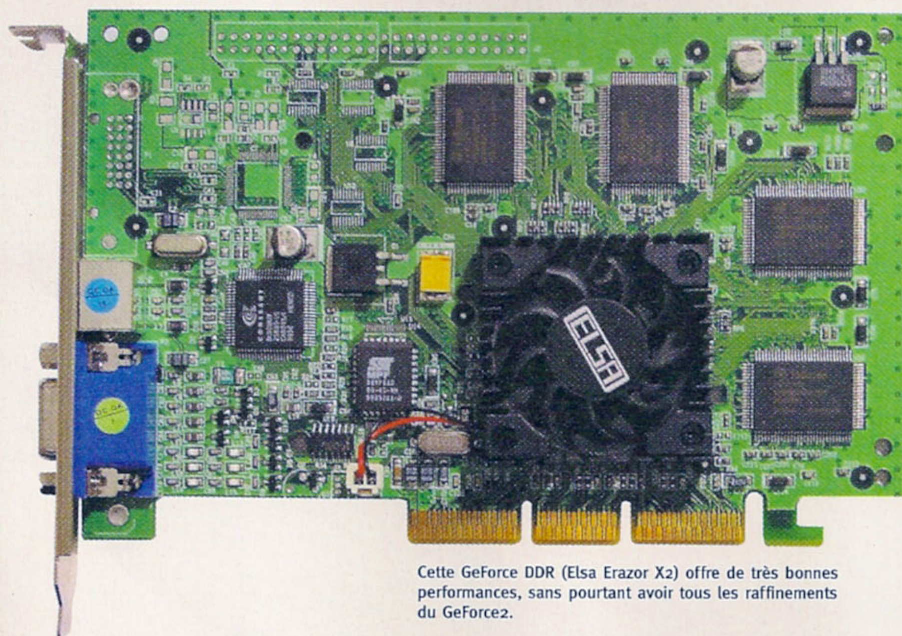
Les forces en présence

	Processeur	Mémoire	Prix
VideoLogic Vivid! (Kyro)	PowerVR Series3 à 115 MHz	32 Mo SDR à 115 MHz	Environ 1 000 frs
GeForce2MX SDR	GeForce2 MX à 175 MHz	32 Mo SDR à 166 MHz	Environ 1 100 frs
GeForce256 DDR	GeForce256 à 120 MHz	32 Mo DDR à 150 MHz (300 MHz)	Environ 1 900 frs
3dfx Voodoo5 5500 AGP	2 VSA-100 à 166 MHz	64 Mo SDR à 166 MHz (en 2 banques de 32 Mo)	Environ 2 300 frs
ATI Radeon DDR 64 Mo VIVO	Radeon à 183 MHz	64 Mo DDR à 183 MHz (366 MHz)	Environ 2 500 frs
GeForce2 GTS 64 Mo	GeForce2 GTS à 200 MHz.	64 Mo DDR à 166 MHz (333 MHz)	Environ 3 000 frs
GeForce2 Ultra	GeForce2 GTS à 250 MHz	64 Mo DDR à 230 MHz (460 MHz)	Environ 5 000 frs

LA CONFIGURATION DE TEST

Pentium III 600 MHz (600 E)
Carte mère Abit SE-6 (Bios SW)
256 Mo de RAM PC133
Disque dur IBM 7 200 trs/min, 30,7 Go UDMA100
Windows 98 Second Edition US
DirectX7a
Drivers Nvidia 6.31
Drivers ATI 4.12.3063
Drivers 3dfx 1.03.00
Drivers VideoLogic 1.00.04.0044
Quake 3 Arena 1.17

Les Rolls sont avancées Les plus fortunés ou inconscients d'entre vous pourront trouver encore mieux qu'une GeForce2 GTS : les GF2 GTS Pro et Ultra. Disposant de processeurs et de RAM plus rapides, ces modèles atteignent des sommets en termes de performance mais aussi de prix. 3 500 francs pour une 3D Prophet GTS Pro (64Mo) chez Hercules et 5 000 francs (!) pour la version Ultra. Au secours ! En attendant la Voodoo5 6000 de 3dfx (qui devrait également coûter dans les 5 000 francs), ces modèles sont les plus rapides existants. Non disponible au moment des tests, la GF2 Pro se situe entre la GF2 GTS et la GF2 Ultra avec un processeur à 200 MHz et 64 Mo de RAM DDR à 200MHz également (soit 400MHz). Ces cartes n'apportent pas de possibilités 3D en plus et intègrent strictement les mêmes effets que leurs cousines moitié moins chères. Seul le prix de leur RAM et le fait qu'un très petit nombre de processeurs GeForce2 atteignent la vitesse de 250 MHz en sortie d'usine expliquent ces tarifs prohibitifs. Vu l'évolution rapide du marché, je ne peux donc pas vous conseiller ce type d'achat, loin de là. À moins bien sûr que vous balanciez avec nonchalance des pourboires de 500 F à tout le monde. Dans ce cas, pensez à m'offrir un puits de pétrole pour Noël, merci.



Cette GeForce DDR (Elsa Erazor X2) offre de très bonnes performances, sans pourtant avoir tous les raffinements du GeForce2.

Et l'avenir dans tout ça ? Les prochaines semaines seront toujours aussi mouvementées. Voici une petite compilation des dernières rumeurs. Qui dit rumeur dit possibilité d'erreur énorme. Rien de ce qui suit n'est confirmé, prenez donc ça avec des pincettes... Chez Matrox, grand absent de la vague actuelle de carte (la G450 a des performances 3D médiocres et vise le marché professionnel), on préparerait le G800 pour la fin d'année. On parle d'une puce très puissante, qui intègre 3 pixel-pipelines capables de traiter 3 textures par cycle d'horloge (contre 4 pipelines traitant 2 textures par cycle sur GF2 GTS) avec une partie T&L musclée. Les vitesses de fonctionnement seraient de 200 MHz pour la puce et la RAM (DDR). De quoi largement se battre contre Nvidia et ATI si ça ne sort pas dans dix ans.
Côté 3dfx, on attend des nouvelles du Specter, nom de code de la carte regroupant les processeurs Rampage et Sage (unité T&L séparée). Eh oui, ça va faire beaucoup de chips par carte si ça se confirme ! Les vitesses du Rampage et de sa RAM DDR seraient les mêmes que chez Matrox, mais avec 4 pixel-pipelines équipés de 4 unités de traitement de texture. Impressionnant, surtout qu'il est évidemment possible de mettre plusieurs Rampage sur une carte. Malheureusement, j'ai un doute sur la date de sortie, vu que les Voodoo5 6000 ne sont toujours pas là.
Nvidia peaufine pour la fin de l'année (voire début 2001) son NV20 qui succèdera au GeForce2 GTS, mais les infos restent encore rares. Même ATI aurait déjà dans ses cartons, pour début décembre, un Radeon II avec deux fois les performances du premier chip du nom.
Les stars d'aujourd'hui seront donc rapidement détrônées, comme d'habitude. Gardez ça à l'esprit quand vous achèterez votre nouveau jouet ! Du coup, ma carte préférée dans le lot reste la GeForce2 MX, qui offre le meilleur rapport qualité/prix du moment et se marie à merveille avec un processeur efficace et bon marché comme le Duron d'AMD.
Ces deux-là seront sans aucun doute le couple gagnant de ce bon vieux Père Noël.



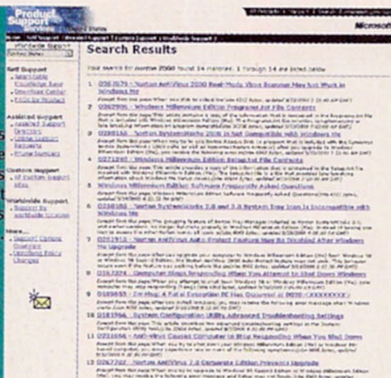


Windows ME

Âmes sensibles, passez votre chemin. Il est temps de vous dire toute la vérité sur la dernière version de Windows. Et ça ne va pas être joli à voir : cet OS est bourré de pièges censés vous faciliter la vie. Avec des amis comme les programmeurs de Microsoft, on n'a plus besoin d'ennemis.

Windows Me jusqu'à l'OS

La liste des programmes qui ne fonctionnent pas avec WinME est longue. Très longue...

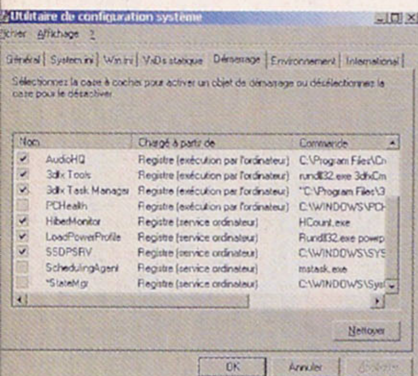




Bon, c'est pas la première fois qu'on se trouve confronté à un nouvel OS. Mais rien à faire : Fishbone, Gana, Casque Noir et moi avons réinstallé en quatrième vitesse ce bon vieux Windows 98 SE après avoir essayé la version finale de Windows Me. Seul Bob semble heureux. Pas terrible comme taux de réussite. Malheureusement, Win98 SE n'est plus en vente et de toute façon, Win Me est livré sur les nouvelles bécanes. Du coup, la raison l'emporte sur le plaisir d'insulter Billou à travers ces deux pages : voici donc un petit guide de survie en milieu hostile. Mais qu'est-ce qu'ils ont tous à vouloir nous faire détester l'an 2000 ?

Un ami qui vous veut du bien

Comme dans le film du même nom, Win ME est dangereux, principalement à cause de cette volonté débile de prendre soin de vous. Mais là, les choses sont encore pire qu'avec le %@!# de trombone animé de Office. Eh Billou, au lieu de nous pourrir l'existence avec des fonctions pour utilisateurs lobotomisés (qui en plus marchent mal), faites en sorte que le Media Player 7 et l'Explorateur ne plantent pas toutes les trois secondes, ça sera déjà pas mal. Du coup, il va falloir apprendre à désactiver à la main toutes ces nouvelles calamités, alors qu'auparavant, il suffisait de désactiver le planificateur de tâches ! Premier programme à flinguer d'urgence : PC Health.
Ce comique est planqué et a la fâcheuse habitude de se déclencher pendant un jeu. Du coup, ça rame et on ne sait pas pourquoi. Enfin maintenant si, on sait. Allez dans l'option « Exécuter » (qui porte bien son nom) du menu Démarrer et tapez « %windir%\Pchealth\Support\Pchsetup /UNINSTALL » (sans les guillemets). Il fera moins le malin après. On en profite pour désactiver System Restore, le truc qui génère des dossiers cachés crispants nommés _RESTORE sur tous vos disques durs. Allez dans le panneau de configuration, option « Système », puis « Performances », « Système de fichier », « Dépannage », et cliquez sur « Désactiver la restauration du système ». Profitez-en pour aller dans l'onglet « Disquette » et virer « Rechercher les nouveaux lecteurs à chaque démarrage de l'ordinateur ». Ça ne sert à rien et ça rallonge le temps de boot. Finissez ce ménage de base en tapant MSconfig dans le menu « Exécuter ». Dans l'onglet « Démarrage », décochez PC Health (encore lui), StateMgr et SchedulingAgent. Voilà, enfin libre ! Vous pouvez dégager les dossiers cachés _RESTORE, ils ne devraient plus revenir. Au premier reboot, WinME couinera, signalant un « démarrage sélectif » sur ce PC. Cochez la case et dormez tranquille.
J'allais oublier : désactivez aussi la mise à jour automatique. On est grand, on pense à le faire tout seul, et en plus, ça utilise le modem pour faire des vérifications sans demander notre avis. Et elle vient de s'activer pendant que je tapais cet article. Elle mérite la mort. Hop, menu « Démarrer », « Panneau de configuration », « Mise à jour automatique » et cliquez sur « Désactiver cette merde ».



MSConfig est LE programme de configuration à connaître sous WinME. Pour désactiver le plus de choses possible...

Et Dieu brûla...

...les codeurs du Media Player.
Le nouveau lecteur multimédia de Microsoft est lourd, laid et plante toutes les deux minutes. Une véritable honte pour un soft censé être en version finale. Je ne parle même pas des skins parfaitement risibles livrées en standard, qui sont censées donner l'air « cool » à ce soft maudit.
Mais quelqu'un chez Grosoft devait savoir tout ça car le bon vieux lecteur 6.4 est toujours là ! Pour l'utiliser, il va quand même falloir reconfigurer les associations de fichier à la main. Direction le menu « Outils » de l'explorateur de fichiers, puis « Option des fichiers » et onglet « Type de fichiers ». Changez les types qui vous intéressent (comme avi par exemple) : cliquez sur « Modifier » et sélectionner « Windows Media Player » au lieu de « Microsoft(R) Windows Media Player ». L'icone du 6.4 est peut-être moche mais lui au moins, il FONCTIONNE ! Si un programmeur dans la salle ne sait pas quoi faire ce week-end, qu'il nous ponde un soft pour changer tout ça d'un coup : il se fera plein d'amis très vite.
Pendant que vous y êtes, effacez aussi l'association de programmes avec les fichiers dont les extensions sont hta, shs et vbs. Les joueurs n'en ont pas besoin et en plus, ça évitera de faciliter le travail aux virus et autres scripts mal intentionnés. Dans l'onglet « Types de fichiers », sélectionnez-les et cliquez sur « Supprimer ».

L'onglet dépannage, qui dépanne surtout desactivé.

Propriétés Système de fichiers

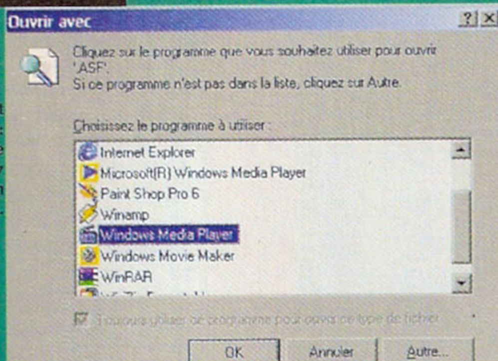
Disque dur | Disquette | CD-ROM | Disque amovible | Dépannage



Il est recommandé que seuls les utilisateurs expérimentés et les administrat... système modifient cette option.

Paramètres
- [ ] Désactiver le nouveau partage de fichiers et le verrouillage de sémantique...
- [ ] Désactiver la conservation des noms longs pour les anciens programmes.
- [ ] Désactiver le gestionnaire d'interruptions en mode protégé du disque dur.
- [ ] Désactiver les validations du tampon synchrone.
- [ ] Désactiver les pilotes de disque 32 bits en mode protégé.
- [ ] Désactiver le cache en écriture différée pour tous les lecteurs.
- [x] Désactiver la restauration du système.

OK | Annuler



Long et pénible : remplacer le MediaPlayer7 par ce bon vieux 6.4.

Je veux mon DOS !

Démarrer sur une disquette pour updater le BIOS de ma carte mère, moi ça me saoule. Surtout que le DOS est toujours là, contrairement à ce que papa Microsoft veut nous faire gober. Pour le réactiver, ça n'est pas très compliqué : copiez dans un répertoire temporaire les fichiers suivants (pour les voir, n'oubliez pas d'activer l'option de visibilité des fichiers cachés) :
« c:\windows\command\EBD\io.sys »,
« c:\windows\command.com »
et « c:\windows\system\regenv32.exe ». Ensuite, copiez le patch Winmedos.com qui se trouve sur le CD dans ce même répertoire temporaire et exécutez ce programme. Il va modifier ces fichiers pour redonner accès au DOS. Il suffit ensuite de les recopier au bon endroit : io.sys dans « c:\ », command.com dans « c:\windows\ » et « c:\ », et enfin regenv32.exe dans « c:\windows\system\ ». Reste à éditer « c:\CONFIG.SYS » et « C:\AUTOEXEC.BAT ». Ajoutez dans le fichier « c:\CONFIG.SYS » la ligne « DEVICE=C:\WINDOWS\IFSHLP.SYS » et dans « c:\AUTOEXEC.BAT » la ligne « C:\WINDOWS\WIN.COM ». Bingo, un petit F8 au démarrage après l'initialisation du BIOS vous permettra d'accéder au DOS. Tout ce boulot à cause des délires du service marketing de Billou. Vraiment, merci les gars !



Les softs fatalisés par WinME

Microsoft annonce peinard que plus d'une soixantaine de softs en tout genre fonctionnent mal ou pas du tout avec Windows Millenium. Merci de nous prévenir. Autant je comprends le problème entre Windows9x et Windows 2000 ou NT, autant là, je trouve ça dur à avaler. Pourtant, la réalité est là... Pour savoir si votre soft fonctionne, Internet est la seule solution. Visitez http://search.support.microsoft.com, sélectionnez Windows Millenium Edition dans le menu 1, et tapez le nom de votre programme dans la case 3. Vous ne serez pas déçu... Cela dit, il reste sûrement de nombreux programmes non référencés dans leurs listes.
Sans parler des paquets de drivers qui délirent complètement avec Windows ME, quand ils existent ! Fishbone a beaucoup ri lorsqu'il a découvert que la carte son Isis de Guillemot pète les plombs en MIDI pour cause de drivers ASIO malades sous WinME, ce qui l'empêche de bosser avec Cubase. Le temps que les constructeurs mettent à jour les drivers de tous leurs périphériques pour Windows ME, Whistler sera au coin de la rue. Whistler, c'est le nom de code de la fusion tant attendue entre le monde de Windows 2000 et des Windows9x. La véritable fin du DOS. Et ça sort dans moins d'un an (officieusement, au troisième trimestre 2001). Raison de plus pour garder Windows98 SE et économiser vos brouzoufs.

top HARD

Whooaa, une mouche ! Tenace la bestiole, vu le temps qu'il fait. Incroyable. Quoi, pourquoi vous me regardez comme ça ? Bon OK, j'avoue, c'est un peu mou ce mois-ci. Rien de bien fabuleux à annoncer, à part l'arrivée en force d'ATI, avec les Radeon DDR et SDR enfin en magasins, qui attaquent Nvidia sur tous les fronts. Sauf celui de Windows 2000, pour cause de drivers carrément LENTS avec ce système d'exploitation. Prions pour que la malédiction des drivers ATI ne frappe pas une fois de plus.

Doc Caféine

La carte mère

Pièce maîtresse dans la conception d'un PC, la carte mère est un élément à ne pas négliger. Pour savoir laquelle choisir, il faut connaître la marque et le modèle de ses composants (chipsets), qui définissent ses caractéristiques. Les fournisseurs de chipsets principaux sont au nombre de trois actuellement : Intel, VIA et AMD. Si le i820 d'Intel est à éviter, le i815E reste un très bon choix si l'on oublie sa partie vidéo désastreuse. VIA rafle les parts de marché avec sa série Apollo Pro 133A. Pour les Athlon, c'est encore VIA qui propose les chipsets les plus avancés, intégrés sur des cartes de marque Abit, Asus et bien d'autres.

Config 1 Abit VH6 (FC-PGA/VIA AppoloPro133A), environ 850 F TTC

Config 2 Asus CUV4X (FC-PGA/VIA AppoloPro133A), environ 1 000 F TTC

Config 3 Abit SE-6 ou Asus CUSL2 (i815E, socket 370), environ 1 300 et 1 400 F TTC ; Asus A7V ou Abit KT7-100 (VIA KT133, socket A), environ 1 300 F TTC

Attention !

Les prix indiqués sont des prix du marché relevés par nous, avec nos petits yeux à nous, et que nous vous donnons à titre purement indicatif. De plus, ils concernent souvent les versions « boîtes ». Donc, pour l'achat d'une config complète, votre facture sera inférieure à la somme de tous ces prix puisque vous bénéficierez des tarifs OEM. Évidemment, vous ne trouverez pas ces prix dans les grandes enseignes (qui iront même jusqu'à pratiquer le double de ces tarifs), mais plutôt en vente par correspondance ou chez les revendeurs spécialisés en pièces détachées informatiques.

Le disque dur

Autre élément très important d'un PC de bonne qualité, les disques durs sont maintenant généralement tous de bonne qualité. Les modèles 7 200 tours/min Ultra DMA sont à choisir, vu leurs prix ridicules. L'Ultra DMA100 (ATA100) arrive en force, mais pas de panique : il est possible d'utiliser ces disques durs sur de l'UDMA33 sans souci. Le gain de performances semble bel et bien présent lors de l'utilisation de ces disques sur des chipsets de style i815E ou des processeurs spécifiques, comme les High-Point ou Promise qu'Abit et Asus rajoutent sur certains de leurs modèles.

Config 1 IBM 15 Go (UDMA 66 à 7 200 trs/min), environ 1 000 F TTC

Config 2 IBM 30 Go (UDMA 100 à 7 200 trs/min), environ 1 400 F TTC

Config 3 IBM 45 Go (UDMA 100 à 7 200 trs/min), environ 2 000 F TTC

La carte réseau

Avec l'arrivée d'un deuxième PC dans la maison, nombreux sont ceux qui en profitent pour monter un réseau local. Histoire d'être amusant, ce dernier doit également être capable de supporter les PC des amis pour les LAN Party du week-end. Un réseau avec un Hub (voir Joystick n° 98) et des cartes Ethernet de marque pour éviter les problèmes sont dans ce cas le meilleur choix.

Hub 8 ports RJ-45 10 Mo, environ 350 F TTC

Carte réseau Ethernet D-Link ou Realtek 10/100, environ 250 F TTC

La carte son

Gana et Fishbone en ont encore fait les frais récemment : rien ne vaut une bonne carte sonore avec des drivers en béton armé et disponibles sous différents OS rapidement pour éviter les plantages. On a beau ne pas aimer les monopoles, il faut bien dire que seul Creative Labs propose actuellement une solution de qualité qui tourne relativement bien avec les différentes versions de Windows et la plupart des OS alternatifs. En attendant la réelle disponibilité des modèles capables de décoder le Dolby Digital et autre DTS, la SoundBlaster 1024 reste la reine des dance floors.

Config 1 SoundBlaster Live 1024, environ 400 F TTC

Config 2 SoundBlaster Live 1024, environ 400 F TTC

Config 3 SoundBlaster Live! Platinum, environ 1 500 F TTC

Le lecteur de DVD/CD-Rom

Élément indispensable du PC, les lecteurs de CD ou de DVD ne reviennent pas très cher. Le choix d'un lecteur de DVD permet d'être certain de relire tous les formats disponibles actuellement même si les titres informatiques édités sur DVD sont encore beaucoup trop rares.

Config 1 Lecteur de CD-Rom IDE (entre 40X et 50X), environ 350 F TTC

Config 2 Lecteur de DVD IDE Pioneer (16X/40X), environ 1 000 F TTC

Config 3 Lecteur de DVD SCSI Pioneer (10X/40X), environ 1 200 F TTC

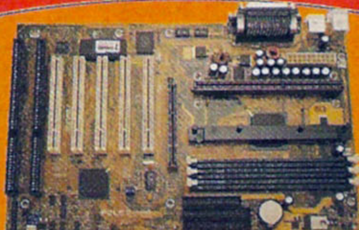
Le moniteur

C'est la seule pièce d'un PC qui ne se démode pas en trois mois ! Du coup, il ne faut pas hésiter à investir un peu dans cet élément clé du PC. Actuellement, la plupart des joueurs qui peuvent se le permettre renouvellent leur matériel avec des écrans 19 pouces pour profiter des performances des nouvelles cartes graphiques qui gèrent facilement les hautes résolutions. À noter l'arrivée d'un nouveau 17' Iiyama au prix agressif mais un peu moins bon que le A702HT.

Config 1 17 pouces Ilyama A705MT, environ 2 300 F TTC

Config 2 17 pouces Ilyama A702HT, environ 2 600 F TTC

Config 3 19 pouces Ilyama A901HT, environ 4 400 F TTC



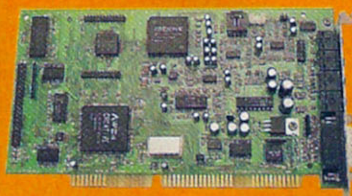
Le modem

Tout le monde n'a pas la chance d'habiter dans un coin où le Câble est disponible. En attendant que cette technologie et l'ADSL augmentent la bande passante de tous les joueurs de l'Hexagone, faites attention à bien prendre un modem évolutif qui dispose d'une mémoire flash et qui utilise la technologie V90 (en plus, le V92 arrive !). Dans le doute, appelez votre fournisseur d'accès pour qu'il vous recommande la marque qui fonctionnera bien avec ses équipements.

Config 1 ELSA Microlink 56K interne, environ 250 F TTC

Config 2 3Com Message Plus externe, environ 650 F TTC

Config 3 3Com Message Pro externe 56K, environ 900 F TTC



La carte vidéo

Avec le dossier de ce mois-ci, la prise de tête pour choisir une carte vidéo devrait être moindre. GeForce2 MX et Radeon SDR en entrée de gamme pour de bonnes performances à un prix raisonnable, GF2 GTS, Radeon DDR et Voodoo5 5500 pour les hauts de gamme. Gardez quand même à l'esprit que le modèle de 3dfx est mal équipé pour la génération de jeux qui arrive, et que ses capacités sous DirectX8 seront moins intéressantes que celles de la concurrence.

Config 1 Hercules 3D Prophet II MX, environ 1 100 F TTC

Config 2 ATI Radeon SDR 32 Mo, environ 1 500 F TTC

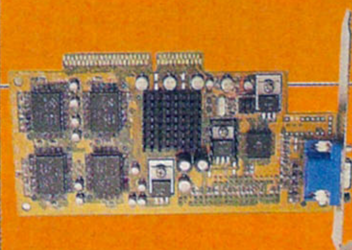
Config 3 Carte AGP de type GeForce2 GTS, environ 2 500 F TTC ou Voodoo5 5500 AGP, environ 2 300 F TTC ; ATI Radeon DDR VIVO environ 2 500F TTC



La RAM

Malgré une légère hausse, les prix semblent se stabiliser dans une fourchette qui reste raisonnable. Tant mieux ! Attention, si vous envisagez d'investir dans quelques centaines de Mo supplémentaires : la RAM DDR pour nos PC arrive à la fin de l'année ! N'oubliez pas qu'il vaut mieux dépenser plus et être certain de la qualité de sa RAM : achetez de la marque (Samsung, Micron, etc.), ça limite les problèmes !

Config 1, 2 et 3 128 Mo de SDRAM en DIMM à 100 MHz/133 MHz, de 1 000 F à 1 200 F TTC selon les magasins et la marque.



Le processeur

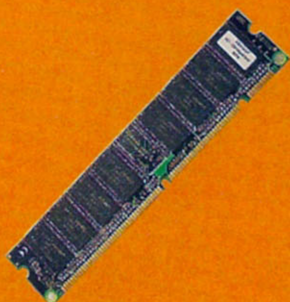
Le choix se résume à AMD et Intel, avec un problème de gamme chez chaque constructeur. Pour les joueurs, les Pentium III et Athlon sont les puces à viser. Le meilleur rapport performances/prix revient toujours à AMD, avec l'arrivée de son processeur Duron. Il explose le Celeron en termes de performances, pour un prix modique et des fréquences tout à fait respectables. Test complet de la bête le mois prochain.

Config 1 AMD Duron 650 (socket A), environ 800 F TTC

Config 2 Athlon 750 (1 600 F TTC) ou Pentium III 600E FC-PGA, environ 1 800 F TTC

Config 3 Pentium III 800 E FC-PGA (environ 2 600 F TTC) ou Athlon 850 MHz (environ 2 500 F TTC)









C'est le Delco

Bienvenue dans un monde où les PC sont fiables, les logiciels exempts de bugs, les systèmes d'exploitation efficaces et ergonomiques, les ordis tellement adaptables qu'ils s'améliorent et se réparent tout seuls. Un monde où toute tentative de surcadençage est punie de prison... Ah non, je me suis assoupi. Quel affreux cauchemar ! Le DELCO est loin d'être parfait, mais il est à votre écoute. Envoyez questions techniques, problèmes matériels, critiques, etc., à : C'EST L'DELCO, 124, rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex.

SAUVÉ PAR LE RAID

Comme vous nous le signalez, certaines cartes mère sont à présent équipées de nouvelles options, dites RAID, pour la connexion de disques durs (1). Ces possibilités étant à présent à portée de tout amateur de PC éclairé (et plus forcement fortuné), il est utile de se pencher sur ces options. RAID signifie Redundant Array of Independent Disks ; aucun rapport avec une certaine bombe d'insecticide bien connue... (1). Créé à l'université de Berkeley à la fin des années 80, et initialement dédié au monde des gros systèmes pro, le principe général du RAID est d'utiliser plusieurs petits disques durs pilotés par un contrôleur électronique (bien que ce soit également possible avec un logiciel) pour fabriquer virtuellement un plus gros disque. Avec la chute vertigineuse des prix des disques durs de grande capacité, cet aspect est aujourd'hui moins utile, mais le RAID dispose d'autres avantages, puisqu'il améliore également la vitesse de transfert des données, mais aussi leur sécurité en cas de panne de disque dur. Il y a plusieurs types de RAID, appelés « niveaux », et dotés de caractéristiques différentes:

- RAID NIVEAU 0

C'est le mode RAID le plus simple. Le RAID 0 utilise plusieurs disques (au moins deux) dont la capacité s'ajoute pour créer un seul disque dur plus gros. Si l'on se contente d'écrire séquentiellement les données (en remplissant le premier disque, avant de passer au second, puis au 3e...) la vitesse de transfert est celle d'une des unités de base. La sécurité des données est moins bonne qu'en utilisant un seul disque dur, puisqu'il suffit qu'une des unités de disque tombe en panne pour perdre des données et rendre le disque virtuel inopérant. Il existe une variante plus rapide du RAID 0, qui est généralement celle utilisée : le RAID 0 (table de bandes de données). Dans ce cas, les données sont découpées en paquets de taille fixe (mais choisies initialement par l'utilisateur), chaque paquet est écrit alternativement sur un disque différent. Du coup, pour recharger en mémoire vive le programme ainsi stocké, il est possible d'accéder quasi-simultanément à tous les disques (en parallèle en fait), et la vitesse de transfert est bien supérieure à celle d'une seule unité de base. Plus on aura de disques montés de cette manière, plus le transfert sera rapide. Hélas, cette répartition des données ne règle en rien le problème de fiabilité de données déjà cité.

- RAID NIVEAU 1

Ce mode est un arrangement différent des disques durs, orienté vers la protection et la « récupérabilité » des données. Également connu sous le nom de « mirroring », ou mode Miroir, ce mode reprend une pratique connue par de nombreux utilisateurs : la copie miroir de toutes les informations d'un disque sur un autre disque (sauf que les deux disques ne sont vus que comme une seule unité et que le travail de recopie/mise à jour est entièrement invisible de l'utilisateur). On dispose donc en permanence d'une copie intégrale de toutes les données. Cette redondance divise évidemment par deux la capacité réelle disponible, mais permet un accès normal aux données, même avec un des disques durs en panne. L'échange de l'unité défectueuse pour un disque opérationnel provoque une duplication automatique des données dite sur le disque vierge, qui bien que dégradant un peu les performances d'accès, n'empêche en aucune manière l'accès normal aux données. En temps normal, la rapidité en lecture du RAID 1 correspond à la vitesse normale de l'unité sur laquelle on lit. En revanche, comme les données sont écrites sur deux disques à la fois, les performances d'écriture sont un peu plus lentes qu'avec un seul disque. Pour protéger encore plus des données importantes, il peut être intéressant de dupliquer également d'autres parties du système de stockage (contrôleur, 2e alimentation séparée, câbles) ce qui améliorera d'autant plus la redondance du système et donc la fiabilité des données.

- RAID 0 + 1

Voici un mélange des deux RAID niveau 0 et 1, connu aussi sous le nom de RAID 10 ou RAID 0/1. Il tire le meilleur des deux systèmes (la vitesse d'accès du RAID 0 et la tolérance de panne du RAID 1). Seul inconvénient : le RAID 10 nécessite au minimum quatre disques durs, d'où un coût plus important. Vous pourrez alors avoir, sur le canal principal du contrôleur de disque dur, deux disques en RAID 0 optimisant la vitesse d'accès et sur le canal secondaire des disques également en RAID 0, mais qui, étant une copie miroir des deux premiers disques, optimisent ainsi également la sécurité des données en mode Miroir (RAID 1 donc). En plus de ces qualités, RAID 0 + 1 est le seul qui tolère des erreurs sur plusieurs disques, dès l'instant où les unités en panne ne touchent pas à la fois les deux mêmes jeux de données.

- LES AUTRES NIVEAUX RAID (2, 3, 4, 5...)

Il existe encore plusieurs autres niveaux de RAID, que nous traiterons sommairement, car actuellement, ils ne semblent pas implémentés sur les cartes mère d'ordinateurs personnels, et certains d'entre eux (RAID 2, RAID 4) sont en fait peu utilisés, même en milieu professionnel. Le niveau 2 rajoute un code de correction d'erreurs à l'usage de paires de disques en mode Miroir. Le RAID 3 nécessite trois disques au minimum. Il combine une répartition de données sur plusieurs disques (vitesse) avec un seul et unique disque pour le backup des données. Le niveau 3 est plutôt orienté vers les applications travaillant avec de gros fichiers de données séquentiels (principalement CAO/DAO, synthèse d'image, vidéo...). Le RAID 4 utilise au moins trois disques, et ressemble au niveau 5, à part l'utilisation d'un disque seulement dédié au contrôle de parité des données (test d'intégrité des données). Le niveau 5 est peut-être l'un des meilleurs compromis d'architecture de disques RAID. Utilisant au moins trois unités de disque dur, il fonctionne en répartissant les paquets de données ainsi que les informations de parité sur tous les disques. De cette manière, aucune donnée n'est perdue en cas de panne d'un disque. RAID 5 améliore aussi les performances en utilisant des lecture/écriture simultanées. De plus, RAID 5 est plus efficace pour agrandir l'espace de stockage que RAID 1, car il n'utilise jamais que l'équivalent en taille d'une seule unité pour stocker les informations de vérification des données (parité), même si le groupe de disques dépasse les trois unités. D'une vitesse élevée en lecture, il est moins bon que le RAID 0 ou 1 en écriture à cause des calculs de parité supplémentaires. Pour finir, notez que même s'il est possible de mélanger les tailles ou les marques de disques durs, il est préférable d'utiliser un groupe de disques durs de même marque et taille. Une autre fonction à rechercher lors d'un fonctionnement en RAID est la possibilité d'enlever des disques durs (échange en marche, en utilisant des tiroirs extractibles par exemple). Cette dernière fonction est surtout utile dans le cas de serveurs réseau devant tourner 24h/24, car évitant l'interruption de fonctionnement pour cause de réparation.

ATTENTION, CŒUR FRAGILE !

De par le nouveau procédé de placement du cœur processeur Flip-Chip d'Intel et son équivalent d'AMD, le contact thermique entre les processeurs actuels (Intel PIII / Celeron Copermine, AMD Athlon Firebird / Duron) et l'ensemble radiateur-ventilateur s'effectue maintenant quasiment directement avec le cœur de la puce. Ce qui est excellent d'un point de vue du transfert thermique l'est nettement moins d'un point de vue mécanique (malgré les quatre petits pads caoutchouc des puces AMD). En effet, la surface de contact est nettement plus réduite qu'auparavant, et il n'y a plus de plaque aluminium intermédiaire pour protéger la tranche de silicium juste recouverte d'une mince couche de vernis, assez fragile chez les puces AMD. Si l'on ajoute à cela que la hauteur de la protubérance qui touche le radiateur n'est pas tout à fait la même entre les CPU Intel et les puces AMD (un peu plus hautes), et que les clips de fixation du radiateur ne sont pas toujours très bien conçus, il n'est pas étonnant qu'il y ait eu dernièrement quelques mauvaises surprises au montage de radiateurs inadéquats. Un montage bâclé mène en effet assez souvent à la détérioration des angles de la protubérance du chip en contact avec le radiateur. Dans les cas extrêmes (rares heureusement), un radiateur inadapté qui force trop sur le CPU arrive même à provoquer de petites craquelures capables de détruire le processeur. Pour éviter cela, vérifiez que vous utilisez bien un ensemble radiateur/ventilateur réellement conçu pour votre type de processeur, et ne cédez pas à la tentation de recycler votre vieux radiateurs Socket 7, ou celui en provenance de votre Intel PIII sur votre Duron tout neuf. Les meilleurs modèles de radiateurs intègrent à présent un rebord qui se cale sur une face du support processeur pour empêcher tout flottement. De plus, il faut éviter certains radiateurs à fixation inadéquate (par exemple le Titan Golden Orb, bien pour les PIII mais doté d'une fixation rotative trop dure pour les Duron/Thunder. Le modèle Chrome Orb n'a plus ce problème). Travaillez avec doigté et sans forcer. Dans les cas difficiles, ou si vous montez votre PC de zéro, n'hésitez pas à carrément sortir la carte mère du PC pour placer tranquillement le radiateur sur le CPU, avec la carte mère bien à plat sur une table (intercalez un carton quand même).

NOTES

(1) Pour l'instant, Abit est l'un des premiers fabricants à proposer des cartes mère RAID, aussi bien pour Duron/Thunderbird avec l'Abit KT7 RAID, que pour Celeron/Pentium III avec la BX-133 RAID ; mais d'autres marques lui emboîtent le pas (Iwill...) sur ce terrain relativement neuf des disques IDE en mode RAID. De plus, l'apparition de contrôleurs spécialisés RAID apporte quelques avantages supplémentaires : plus d'unités IDE connectables (jusqu'à 8 actuellement), ainsi que bien souvent une compatibilité avec la nouvelle norme ATA-100 (Ultra-DMA 100, taux de transfert maximal de 100 Mo/sec. de l'interface, ce qui permet l'usage de disques durs IDE dernier cri, qui n'ont plus vraiment à pâlir face aux alternatives en SCSI).

CARTES VIDÉO MODERNES POUR BUS PCI ?

Oui, il existe des cartes vidéo pour le bus PCI, basées sur des moteurs graphiques avancés. 3dfx reste un grand partisan du marché de la mise à jour des vieux PC (ou de la seconde carte vidéo dans le PC) car l'on trouve tous ses derniers modèles en version PCI (Voodoo 3 2000/3000, Voodoo 4 4500, Voodoo 5 5000 et Voodoo 5 5500). De même, au moins une marque asiatique a réalisé une carte vidéo PCI basée sur le très récent chipset Geforce2 MX (Innovision, carte Tornado Geforce 2 MX). Sinon, dans les modèles moins récents mais encore utilisables. L'ATI Xpert@play, la Matrox G200, et les cartes basées sur le chipset Nvidia TNT 2, ou le S3 SAVAGE4.

QU'EST-CE QU'UN REGISTRE ?

Les registres sont un ensemble de plusieurs dizaines d'espaces mémoire vive (on peut y écrire/lire des données) spéciaux, intégrés dans le microprocesseur. Ils sont spécialisés. Certains registres serviront plus particulièrement au calcul (par exemple, le registre permettra d'effectuer une multiplication (entre autres) sur le contenu que l'on y aura chargé, avec le contenu d'un autre registre). D'autres registres (pointeurs) sont spécialisés dans la gestion de l'espace mémoire (comportant la mémoire principale composée de barrettes SDRAM par exemple) ; c'est eux qui vont permettre au processeur de se déplacer dans la mémoire vive de l'ordinateur pour y lire ou écrire. D'autres registres servent d'indicateurs sur les modes de fonctionnement et l'état du CPU (registres d'état). Il existe aussi des registres à usage général qui servent aussi bien à effectuer des calculs que comme stockage temporaire des données en cours de traitement. À noter que la taille en bits des registres importants détermine le type de processeur. Un CPU 32 bits est capable d'effectuer des opérations avec des données stockées dans des registres 32 bits en une seule fois, là où il faudrait décomposer une donnée 128 bits en 4 mots de 32 bits. Ceci explique pourquoi un processeur 32 bits est plus puissant (à fréquence et architecture équivalente) qu'un 16 bits, mais moins qu'un 64 bits.

NeT NEwS

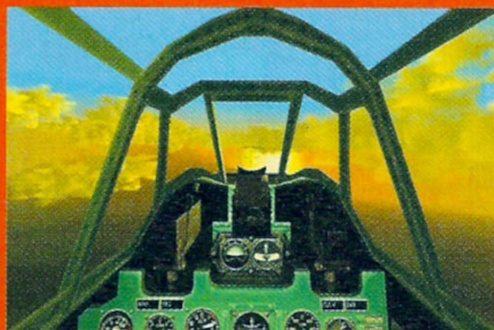
ALORS QU'EVERQUEST DONNE LIEU À DES RÉACTIONS POUR LE MOINS ÉTRANGES ET QU'ULTIMA ONLINE S'EMPÂTE, ASHERON'S CALL S'AFFIRME COMME LE JDR ONLINE INCONTOURNABLE DU MOMENT. DU COUP, ON VOUS EN REMET UNE COUCHE, FAUT PAS QUE VOUS RATIEZ ÇA. AUSSI AU PROGRAMME DES RÉJOUISSANCES MULTIJOUABLES, LES KLINGONS SUR LE NET, AVEC ELITE FORCE ET CATACLYSM, TELLEMENT BEAUX MAIS À PEINE PLUS RÉUSSIS QUE HOMEWORLD POUR CE QUI EST DU JEU RÉSEAU.

iansolo@joystick.fr

La MEilleure fAçOn de voler...

Les années passent et les simulations de vol online n'évoluent que très lentement. Historiquement parlant, il y a quelques années, seuls deux gros jeux se partageaient les quelque 10.000 fans passionnés de ce genre de sport : Warbirds et Air Warrior. Le dénominateur commun de ces deux titres était leur prix assez élevé. Désormais, Warbirds reviendra à 150 balles par mois, devenant à la portée des bourses des membres de la famille Rockfeller. Aces High en revanche (dont on vous avait parlé il y a quelques numéros) est beaucoup plus beau et moins cher ; en plus, il s'enrichit ce mois-ci de nouveaux avions et de nouveaux véhicules pour mener une guerre aérienne et terrestre.
http://www.hitechcreations.com/





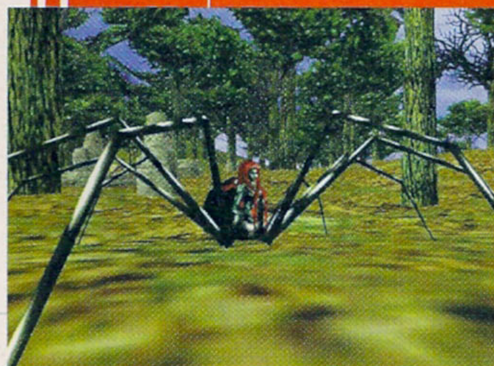
telex

Le bêta-test de Battle Isle 4 qui vient de s'ouvrir est réservé aux joueurs majeurs. Blue Byte pousserait-il la simulation de village paysan jusqu'à des scènes de reproduction très explicites ?

CPL ConCurrent

Un million six cent mille francs de prix et de brouzoufs. C'est ce que l'on pourra gagner au World Cyber Games Tournament. Ce tournoi, qui se pose comme un concurrent gros modèle de ceux organisés par Cyberhathlete (les fameux tournois CPL), est patronné par Samsung et se tiendra en Corée (du Sud, je suppose). On attend plus de 200 joueurs venus d'une vingtaine de pays et qui s'affronteront pour devenir de jeunes gens riches. La grosse nouveauté, c'est qu'on ne se contentera plus de se foutre sur la tronche à coups de rail gun dans des deathmatchs d'Arena, mais on pourra s'affronter sur des jeux tels que Unreal Tournament (rien de plus normal), Starcraft, et aussi - c'est plus surprenant - Age of Empires II et FIFA 2000. Ça y est, je vois Ivan qui fait ses valises et qui embarque un lexique franco-coréen. Pour en savoir plus, pour suivre les retransmissions de l'événement ou juste pour voir Ivan dire « Mais non, je ne rushe pas ! » en coréen, c'est au www.battletop.com

M@ssive malades Online



Everquest est devenu un phénomène incroyable aux États-Unis, où des tas de geeks passent de plus en plus leur vie dessus. Bien entendu, les lois des proportions drainent aussi un certain nombres de malades, dont ce fan qui avait écrit un roman se passant dans le monde du jeu, et où il décrivait des sévices et des scènes de violence sur des mineurs très explicites. Bien entendu, nombre de parents et d'associations ont porté plainte, et le joueur s'est vu exclu du jeu par Verant alors que son texte avait été « publié » sur un forum d'un site web tout a fait indépendant du développeur. Du coup, chez ce dernier, on commence à se poser quelques questions philosophiques sur le bien-fondé d'incarner des personnages mauvais, ou même des elfes noirs. N'empêche, un jeu de rôle sur l'île aux enfants, ça risquerait de manquer de ressort...

telex

Les ch'tits gars qui développent le mod R-evolution pour Quake 3 sont à la recherche d'un mappeur et d'un codeur. Si vous avez le niveau, contactez-les au : www.r-evolutionq3.net



telex

L'add-on des Sims a détrôné Diablo II des charts américains. Cette fois, c'est vraiment la honte sur Blizzard ; tous les dirigeants hésitent entre le seppuku ou, justement, jouer à The Sims pour oublier.

avalons enseMble

Siege of Avalon, souvenez-vous, cela ne vous demandera pas un gros effort, vu qu'on en parlait encore dans le dernier numéro. Pour les retardataires ou pour ceux qui n'achètent pas Joystick les mois d'octobre, Siege of Avalon est un jeu de rôle gratos très mignon et publié sur le site web du développeur en plusieurs chapitres. Le premier volet, sorti le mois dernier, était totalement gratuit. Ces jours-ci voient la parution du second tome, vendu pour 70 francs environ, et que l'on pourra aller télécharger sur le site web du développeur au : http://www.digital-tome.com/



telex

Les oufs qui développent le mod Vampires pour Half-Life sont désespérément à la recherche d'un animateur de persos. Leur contact : http://www.vampires-hl.net

UO va dans l'eAU

Rien ne va plus dans le royaume d'Ultima Online depuis le départ de Garriott. UO2 par exemple, pour ce qu'on en a vu, ressemble plus à un massive Tekken 2 ou à une boutique de figurines faites par Tod Mac Farlane, qu'à un vrai jeu de rôle online. Pour gâcher encore plus la fête, la direction d'Ultima Online a tout bêtement décidé de supprimer les « conseilleurs », des joueurs bénévoles qui gagnaient, en échange du temps passé à s'occuper de débutants, quelques objets magiques et avantages mineurs. Seulement voilà, ces personnes n'entendent pas se retrouver au chômage technique et viennent d'attaquer Origin pour demander des dommages et intérêts, ce qui, d'après la Cour de justice, est tout à fait justifié, puisque tout travail mérite salaire. Ça leur apprendra à leur filer des merdes d'épées +2.

LES Vaches à laiDS

Après avoir pompé des données personnelles des joueurs il y a deux ans, Battlenet a le culot de mettre en garde ses joueurs contre les vols de mot de passe. Il faut dire que nombre de débutants vont s'éclater sur Battlenet entre deux contaminations par des chevaux de Troie ou de virus. Cette fois, il semblerait que beaucoup d'entre eux se soient fait pomper leur clef du CD ou leur mot de passe par des joueurs qui leur ont fait croire qu'ils pourraient « voir un niveau de Diablo II avec des vaches ». Tout le monde sait pourtant que, chez Blizzard, on ne fait rien d'aussi ridicule.



Bêta test

Battlecruiser Millennium

Adresse : http://www.3000ad.com

Qui se souvient de Battlecruiser 3000Ad, ce jeu sorti ultra- buggé, retiré des ventes, récupéré par son développeur après un procès de plusieurs siècles, et finalement largué dans la nature sous forme de shareware ? Pourtant, il avait tout pour devenir un excellent jeu de la trempe d'Elite. La nouvelle version, justement nommée Battlecruiser Millennium, vient d'être finalisée dans ses versions alpha et un bêta-test public vient d'être lancé. Pour le moment, on ne sait pas grand-chose du contenu du jeu ou de sa qualité ; on sait seulement que le CD de démo sera envoyé aux testeurs ayant versé la somme plus que symbolique de 100 francs. 100 balles pour les aider à débugger un jeu ? Tiens, j'ai une bonne idée de l'endroit où je rangerai le CD...



Rubies of Eventide

Adresse : http://www.rubiesofeventide.com/index.html

Du jeu vintage avec Rubies of Eventide, qui vient d'annoncer l'ouverture officielle de sa première bêta. Rubies est un RPG tout ce qu'il y a de plus classique, dont la particularité est de proposer un nombre élevé de classes et de races de personnages. Les combats se dérouleront d'une façon plus stratégique que ce que l'on peut voir d'habitude.

Neocron

Adresse : http://www.neocron.com/neocron/html/newsletter.htm

Entre les déluges de jeux de rôle médiévaux fantastiques, on trouve quelques petites choses croustillantes qui sortent du lot. Parmi celles-ci, Neocron, un produit au nom de mycose assez peu avenant, mais aux images très encourageantes et à l'ambiance cyberpunk. Le moteur offre des lumières dynamiques, des ombres, et un terrain riche en polygones ou en surfaces courbes. Neocron se situe entre le FPS et le RPG traditionnel, un peu comme Deus Ex.

Hostile Space

Adresse : http://www.interadventure.com/

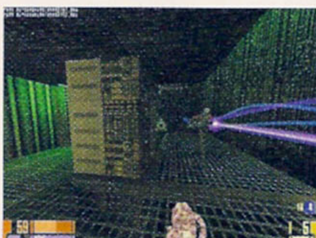
Hostile Space est un jeu de rôle online persistant. Dans ce jeu bâti autour d'un thème de science-fiction, on incarnera le capitaine d'un vaisseau spatial pour un univers 2D peuplé de combats, où il sera possible d'accomplir de nombreuses quêtes rappelant Escape Velocity d'Ambiosia Software sur Macintosh.

VOUS AVEZ FINI L'EXCELLENTE PARTIE SOLO DE CE JEU, ET À PRÉSENT, VOUS N'AVEZ PLUS UN SEUL BORG À MASSACRER ? RASSUREZ-VOUS : DES MILLIERS DE TREKKIES VOUS ATTENDENT SUR LES SERVEURS DU MONDE ENTIER POUR SERVIR DE CIBLE À VOS RAFALES DE PHOTONS.

Autant vous prévenir tout de suite : Elite Force en multijoueur, c'est bourrin. Mais alors bourrin de chez bourrin hein ; à côté, Quake 3 c'est Peace and Love au pays des Bisounours. Alors certes, c'est bourrin, mais c'est sacrément rigolo. D'ailleurs, c'est peut-être parce que c'est bourrin que c'est rigolo. Oui, ça se tient comme raisonnement.
Bref, Elite Force propose une partie multijoueur très travaillée. Et c'est un peu normal, puisqu'en achetant le moteur de Quake 3, les coyotes de Raven Software ont aussi hérité de toute la partie réseau. Vous pouvez donc être tranquille : même avec une connexion au Net un peu faiblarde, vous bénéficierez de performances tout à fait acceptables et pourrez fragger sans trop de lag. Trois modes de jeu sont au menu des réjouissances, et ils sont tellement classiques que je ne vous ferai pas l'insulte de vous les décrire : Deatmatch en chacun pour soi, Deathmatch par équipe, et Capture the flag. Dix-sept maps sont disponibles, dont cinq pour le CTF.



« Bêta Station », l'une des maps les plus originales, particulièrement intéressante en mode Capture the flag.





STAR TREK ELITE FORCE



ackboo

TOUT COMME QUAKE 3

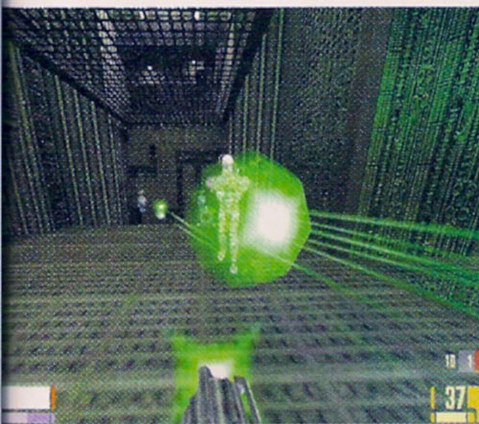
Comme Elite Force est basé sur le moteur de Quake 3, les vétérans du jeu d'Id Software se retrouveront en terrain connu. En lançant la console (touche petit 2), on a en effet accès à toutes les commandes classiques que nous connaissons depuis Quake 3. Alors, avant de commencer à massacrer du Borg, il est prudent de régler deux ou trois petites choses. La sensibilité souris se paramètre en tapant « \sensitivity », suivi de la valeur souhaitée (pas trop haute, sinon on perd en précision), le champ de vision se modifie avec la variable cg_fov (un petit « \cg_fov 120 » à la console devrait vous donner un sérieux avantage sur vos adversaires) et on peut virer les armes qui bouchent la vue en tapant « \cg_drawgun 0 ». Ce ne sont là que quelques exemples ; vous pouvez bien sûr utiliser pratiquement toutes les autres commandes Quake 3 que vous connaissez pour régler le jeu au millipoil, afin de jouer dans les meilleures conditions possibles.





OÙ Jouer ?

Pas encore de serveurs Joystick pour Elite Force, mais s'il y a de la demande, nous n'hésiterons pas à en lancer un. Faites-en part à badday@joystick.fr. En attendant, vous pouvez vous rabattre sur les nombreux serveurs, notamment anglais (Barrysworld, Wireplay...), que le jeu vous indiquera. Et n'oubliez pas d'installer le pack de map supplémentaire de Raven (que vous trouverez dans le CD 2 de ce mois-ci), car beaucoup de ces serveurs l'utilisent.





Le zoom permet de jouer les snipers avec pratiquement n'importe quelle arme.

FUIR LA MEUTE

Pendant le jeu, vous vous rendrez vite compte que l'affrontement, même avec un petit nombre de joueurs, tourne souvent à la mêlée furieuse. Les effets graphiques très tape-à-l'œil provoqués par chaque tir d'arme ajoute un peu plus à la confusion générale, puisqu'on est souvent aveuglé par un feu d'artifice de couleurs criardes au milieu des cartes du jeu, relativement sombres. Pour s'en sortir, une solution : être plus fort mentalement, s'entraîner jour et nuit, dédier sa vie au jeu en réseau, et boire beaucoup d'eau minérale pour éliminer les impuretés de son corps. Il faut aussi éviter les viandes grasses (bœuf, mouton, ours...) et faire du stretching. Si ça ne marche pas, il existe une autre solution : sortir du troupeau et massacrer ses adversaires de loin, comme un gros lâche. Comme les combats ont toujours lieu à peu près aux deux ou trois mêmes endroits sur les cartes, toute la « finesse » consiste à résister à la tentation de se jeter dans le tas, puis d'arroser à distance la meute des autres joueurs, qui eux s'empoignent à courte portée comme des idiots (en plus, ils sont gras et faibles mentalement). Et ça tombe bien, puisque les armes de Elite Force, qui ne sont pas très efficaces au Un contre un, se montrent tout à fait adaptées à ce genre de combat (voir Encadré). Avec un lance-grenades combiné ou un disrupteur Tetryon, vous ferez un carnage en arrosant aveuglément, au petit bonheur, un groupe de trois ou quatre joueurs qui se battent au loin à coups de phaseur. Cette technique est encore plus payante dans les cartes qui possèdent une grande place centrale, sur laquelle tous les joueurs se regroupent, comme « Showdown » ou « La Matrice de données » : il suffit de rester caché en retrait, avec un bon angle de tir sur cette place, pour obtenir des scores impressionnants les doigts dans le nez. Ça en devient presque trop facile, mais croyez-moi, on ne se lasse pas de massacrer comme ça des troupeaux de trekkies sur les serveurs Internet.



Voilà, c'est ça Elite Force : de grandes explosions colorées de partout, et au bout d'un moment, un mort.

Les ArmeS qUi RAppORTent dU Frag

Le Phaseur (touche 1)



Ça a beau être l'arme de départ, c'est l'une des plus efficaces, et qui autorise des tonnes de frags. En utilisant le zoom et le tir secondaire, vous obtiendrez même une arme de snipe très efficace.

Le Disrupteur Tetryon (touche 7)



C'est l'équivalent de la mitrailleuse lourde de n'importe quel Quake-like, idéale pour tirer au hasard dans le tas et piquer les frags des autres (hein ? où ça une charogne ?).

La Rafale Photon (touche 8)



Aaah, le bon vieux lance-roquettes. Enfin là, il se dissimule sous un déguisement d'arme spatiale, mais au final, il s'utilise exactement de la même façon. Avec un tir secondaire assez lent et beaucoup plus puissant.

L'Arc Welder (touche 9)



Le tir principal ressemble à celui du Phaseur (on peut laisser le bouton de feu appuyé pour avoir un laser continu), mais puissance 10. Le second mode de tir balance une sphère d'électricité qui grille tout sur son passage.

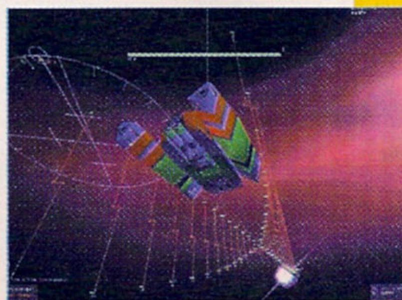
NOUS NE NOUS ÉTENDRONS PAS BIEN LONGTEMPS SUR CE JEU. SA CAMPAGNE SOLO NOUS A AUTANT EMBALLÉS QUE SON MODE MULTIJOUEUR NOUS A LAISSÉ TIÈDES, COMME C'ÉTAIT D'AILLEURS LE CAS POUR LE HOMEWORLD ORIGINAL.

HoMeWOrlD CaTAclySm

Ok ok, c'est indéniable : ce Cataclysm est bien meilleur en multijoueur que ne l'était Homeworld. Déjà, les deux camps, Somtaaw et Beast, sont radicalement différents. Ils ont enfin enlevé ces mines qui pourrissaient complètement le jeu. Une nouvelle manière de limiter le nombre d'unités a été trouvée : il n'y a plus maintenant un nombre limité par type d'unité mais - c'est bien plus souple - un système de points d'équipage. On construit des hangars ; ces derniers permettent d'aider un certain nombre de personnes. Les vaisseaux, selon leur puissance, nécessitent un plus ou moins grand nombre de points d'équipage pour être soutenus. L'introduction de cette idée est d'autant plus intéressante que ces hangars, qui apparaissent sur les flancs de votre vaisseau mère et des vaisseaux cargos, deviennent des points vitaux. Une fois ces hangars détruits, cela n'affecte pas les vaisseaux présents qui sont toujours soutenus ; en revanche, vous ne pourrez plus construire de nouvelles unités tant que n'aurez pas reconstruit vos hangars. Malheureusement, ceux-ci sont beaucoup trop fragiles… et une fois détruits, vous serez bel et bien dans la panade. L'ajout d'une nouvelle « super » ressource, les cristaux, est aussi une bonne idée. Pour les récolter il faut au préalable chercher la technologie qui permet d'assimiler ces cristaux. Les cartes sont maintenant traversées de couloirs d'hyperespace qui vous téléportent d'un point à un autre. Attention, ces couloirs sont plus ou moins étroits. Dans certains, seuls les chasseurs pourront se faufiler. C'est encore une bonne idée qui dynamise le gameplay, et ces points d'entrée/sortie changent complètement la géographie d'une carte.

STRATÉGIES de départ :

- En début de partie, il est primordial d'envoyer une bonne dizaine de vaisseaux de reconnaissance dans toutes les directions. Ces vaisseaux sont très rapides et possèdent une partie des meilleurs scanners.
- Construisez au moins huit « Workers », et lorsque les ressources environnantes sont épuisées, un « Processor ».
- Camp Somtaaw : construisez un Hangar Module qui permettra de rechercher l'upgrade Fighter Drive. Ensuite seulement, construisez l'Engineering Module.
- Camp Beast : recherchez avant tout le Support Systems. Dépêchez-vous ensuite de découvrir l'Emergency Power Allocation qui, s'il diminue les points de vie de votre vaisseau mère, vous donne tout de même l'extraordinaire avantage de vous régénérer.



monsieur pomme de terre



Toujours la formation « Claw » en attaque avec les chasseurs ! Positionnez-les en « Sphère » une fois sur votre proie quand vous attaquez un gros vaisseau.



Les tunnels d'hyperespace ne font malheureusement que rendre les rencontres plus rapides encore.

En VRAC :

- Concentrez vos premières attaques sur les unités récoltant les ressources !
- Un beau coup de vice consiste à pourrir dès que possible les champs de météores près de l'ennemi avec des Mimics camouflés en roches.
- La recherche du canon du vaisseau mère est primordiale. C'est elle qui sonnera d'ailleurs le glas de la partie. Son tir est très imprécis mais s'il est touché, l'ennemi ne s'en remet presque jamais. Ce genre de victoire aléatoire affaiblit terriblement le gameplay du jeu.
- Douze Sentinelles entourant une Hive Fregate avec la technologie Shield 3… et vous voici en possession d'un engin sacrément solide. Si vous voulez finasser, amenez toutes ces troupes séparément sur le terrain de bataille pour ne les assembler qu'au dernier moment, face à l'ennemi.
- Recherchez aussi vite que possible les Leachs. Votre ennemi n'aura pas eu le temps de développer ses détecteurs et ne les repérera donc pas. Ses vaisseaux disparaîtront sans qu'il y comprenne quoi que ce soit. Autre tactique très vicieuse avec les Leachs : envoyez-les sur les Processors ennemis pour pomper leurs ressources ! L'ennemi verra ses Workers miner tranquillement et il mettra probablement du temps à comprendre d'où vient son sérieux problème de ravitaillement.

En fait, le plus gros problème de gameplay constaté depuis Homeworld (et il est à la base du jeu) est le suivant : il n'y a pas de reliefs sur les cartes (donc pas d'obstacles), l'action ayant lieu dans l'espace. Les parties se déroulent donc presque toujours de la même manière : un lent début, au cours duquel chacun construit ses armes dans son coin ; et dès la première rencontre ; un violent pugilat qui met rapidement fin au jeu. Totalement frustrant.

démonstration**nouveauté**

Venez découvrir à la Fnac, le nouvel accessoire de communication vocale : le SideWinder Game Voice.



Grâce à son microcasque et son pad de contrôle le SideWinder Game Voice vous permet de dialoguer à plusieurs au cours de parties en réseau et de lancer des commandes d'action grâce à la reconnaissance vocale

Venez découvrir en démonstration dans l'espace multimédia des magasins Fnac, les possibilités du SideWinder Game Voice :

- Le 4 novembre 2000.
- A Paris : Champs-Elysées, Etoile, Forum, Montparnasse, Saint-Lazare, Micro Cluny, Italiens, Italie 2.
- En région Parisienne : Cergy, Créteil, La Défense, Noisy-le-Grand, Parinor, Parly 2, Val d'Europe.



LA SEMAINE DERNIÈRE, J'AI FAIT UNE CONSTAT ÉTRANGE. EXCEPTION FAITE DES HEURES DE SOMMEIL, J'AI DÛ PASSER PLUS DE TEMPS PAR JOUR DANS LE MONDE VIRTUEL D'ASHERON'S CALL QUE DANS LA VIE RÉELLE. ET ENCORE, POUR LE SOMMEIL, J'ÉTAIS SÛREMENT ENCORE DANS AC EN RÊVE. CES SYMPTÔMES SONT BIEN CONNUS DES JOUEURS DE DERETH. ET ON SE PLAINT PAS, C'EST DU BONHEUR EN BARRE... EUH, EN LINGOT. ALORS LES GARS ET LES FILLES, QU'EST-CE QUE VOUS ATTENDEZ POUR NOUS REJOINDRE ?

AshERon's





Iansolo

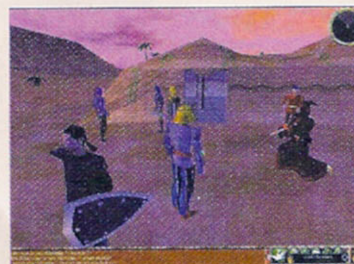
Depuis le mois dernier, notre archimage a pris du poil de la bête. Deux nouvelles compétences ont été acquises : Melee Defense (pour éviter les coups au corps à corps) et Arcane Lore (pour pouvoir utiliser des objets et bijoux enchantés). Avec les quatre écoles de magie déjà connues, ainsi que Mana conversion, notre jeune mago commence à se sentir un peu plus à son aise dans les contrées malfamées de Dereth. L'apprentissage des sorts de portails lui permet désormais de se déplacer facilement sans avoir à courir la campagne (LS Recall pour revenir à la lifestone, Portal Recall pour rejoindre le portail sur lequel il a fait Portal Tie). Depuis peu, il sait même lancer Summon Portal, un sort qui lui permet d'invoquer un portail. Bien pratique pour amener ses potes en tribulation dans un donjon reconnu au préalable.



Les lugians ont de bien grosses haches.

Le nerf de la guerre du magicien étant la gestion de son mana, de nouvelles techniques ont aussi été mises en pratique. Ainsi, plusieurs Revitalize I suivis d'un Stamina to Mana IV permettent de regonfler la barre de mana sans avoir à s'allonger pour dormir (Stamina to mana niveau IV convertit 120 % de stamina en mana !) Après avoir écumé les plages d'Estham et Mayoi, les Temples Ruins de Shoushi, s'être fait botter le cul à Blackhill dans les Direlands ou roussir le poil au Crater, l'archimage a finalement trouvé un nouveau terrain idéal pour monter de niveau : la Lugian Citadel. Une bonne maîtrise des sorts de Drain (health, stamina) lui permet désormais d'affronter plusieurs Lithos Lugians niveau 29 au corps à corps. Les sorts d'Item Enchantment s'avèrent très utiles pour renforcer les éléments d'armure avec Impenetrability IV et Bludgeoning Bane IV. Bientôt, notre Merlin l'enchanteur pourra se la péter grave en ne portant qu'une robe qu'il renforcera par des protections de niveau VI. Mais le leveling à tout prix n'étant pas spécialement drôle à la longue, il a profité de sa récente promotion au niveau 26 pour accompagner ses petits camarades dans quelques-unes des fantastiques quêtes que propose Asheron's Call.







CaLL



Des quêtes QU'ELLES SONT bien

Je crois qu'on a recensé quelque chose comme cent quatre-vingt donjons dans tout Dereth. Loin d'être disposés en vrac pour le plaisir des spéléologues, ces donjons trouvent tout leur sens dans la résolution d'une tripotée de quêtes. Que vous soyez archer ou guerrier, magicien ou combattant à mains nues, il y a forcément une quête qui vous intéresse. Il ne s'agit pas d'entasser des tonnes de trésors, mais de fabriquer petit à petit une arme/armure fabuleuse qui, en plus de ses caractéristiques balèzes, possède des propriétés inédites (ne peut être perdue lors d'une mort ; ne peut être donnée à un autre joueur). Ce qui est marrant aussi, c'est que certains objets comme le Composite Bow (clairement l'arc le plus puissant d'AC) sont fabriqués à partir de trophées directement récupérés sur les dépouilles des monstres : tendons de Lugian, cornes de Great Mattekar, langues de sclavus, etc. Cette quête fait aussi entrer en scène les talents de Cooking et d'Alchimiste pour réussir l'assemblage de l'arc.

Le sport national de Dereth est l'accumulation de Motes (récupérés sur les golems) qui servent à obtenir un lingot de métal. Avec le moule (glyph) approprié et une petite visite au Magma Golem du Crater, on pourra faire fondre une dague, une épée, une masse, etc. Bref, l'arme qui sera la plus appropriée pour votre perso. Les quêtes des Atlans Weapons ne sont jamais vraiment finies puisqu'on pourra ensuite les booster avec des pierres précieuses magiques leur permettant de porter les quatre attaques « élémentales » : feu, électricité, acide et froid. La Silifi of Crimson Stars est une hache mythique pas dégueu non plus et lançant des sorts trop bien, pour peu que vous arriviez à récupérer les gemmes adéquates. La liste est longue : l'Impious Staff, l'Hamud Pyreal Katar, le Superior Helm, les Hollow et Ravenous weapons, ou même une Mattie coat toute bête mais bien utile à un perso débutant pour sa protection correcte (120 AL) et un encombrement réduit. J'ai choisi de vous parler de deux quêtes très classiques menées avec mon équipe de choc : la quête de la Sword of Lost Light et celle de la très mythique cité de Frore.

DeuX, c'eSt mieUx

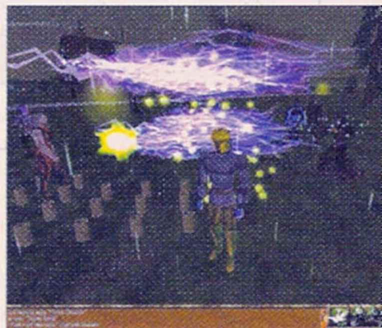
Le mois dernier, je vous parlais des mules, ces persos spécialement créés par les joueurs pour entreposer leurs trésors. L'ennui avec les mules, c'est que pour transférer un objet de votre perso principal à la mule, il faut soit compter sur un joueur de confiance, soit « muler » dans la nature en espérant que personne ne passera par-là. Il y avait une solution toute simple qu'ont trouvée les joueurs les plus fêlés d'AC : souscrire deux abonnements et jouer sur deux PC en même temps. Un PC pour le perso principal, un autre pour la mule. Même pas besoin de se déconnecter/reconnecter. Ça s'appelle « utiliser les grands moyens ».

BufF thE BunnY !

Les gars de Turbine ne manquent pas d'humour et connaissent bien leurs classiques. Vous vous souvenez du film « Sacré Graal » des Monty Python ? Ni-ni, kiticlop ! le chevalier noir ? Et le lapin, vous vous en souvenez ? Bref, dans AC il y a un petit lapin blanc qui est la copie conforme de celui de Sacré Graal. Il est de niveau... 503 ! Avec ses 700 points de vie et une vitesse de déplacement qui le fait littéralement voler, c'est le monstre le plus puissant du jeu. Trouvant qu'il n'était pas assez puissant, des rigolos ont monté une pétition et un site « Buff the Bunny » pour obtenir, de Turbine, que le lapin soit encore plus balèze. Reste que l'on n'a pas encore de Holy grenade pour en venir à bout...

SWORD OF Lost Light

Avec deux guerriers dans notre groupe, nous ne pouvions pas manquer de nous lancer dans cette quête. Avant l'expédition finale, il aura fallu réunir sept clefs, dont certaines se trouvent dans des donjons limités à des petits niveaux. Seule l'obtention de la dernière clef représente un véritable challenge. Au final, la visite dans le Hall of Lost Light aura été un gros succès.

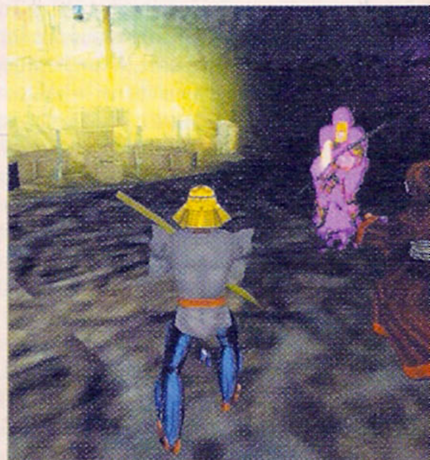


Avec des Diamonds scarabs, on peut se lancer dans des super-sorts de War : ring, wall, etc.



Le Magma Golem du Crater.





T'es pAs PK ? T'es qu'Une TantOUse !

D'ailleurs, les PK parlent pas de tantouzes mais de carebear pour designer les petits joueurs qui traînent sur les serveurs « lights ». Sur Darktide, le serveur PK, AC prend une autre dimension. Buter des monstres gérés par l'I.A., c'est bien gentil, mais se balader dans un monde rempli de joueurs humains assoiffés de sang, c'est le rush d'adrénaline garanti. Et pas la peine d'essayer de monter un perso sans être appuyé par un clan. D'où une vie politique et des alliances omniprésentes sur Darktide. Le PK, on aime ou on n'aime pas, mais faut bien reconnaître qu'entre le jeu coopératif des serveurs non-PK et le stress permanent sur DT, y en a pour tous les goûts.









Les nouvelles textures du patch d'octobre

Il faut dire que nous avions réuni une équipe quelque peu surdimensionnée : trois mages (niveaux 25, 35 et 45), deux guerriers (29 et 30) et un archer (30). Après avoir emprunté le portail pour les South Direlands à Mayoi, puis le Desert Edge portal, c'est parti pour un sprint de la folie. Les Direlands, qui sont les territoires sauvages de l'Ouest de Dereth, sont effectivement réputés pour leurs monstres capables de vous envoyer au tapis en un seul coup. On avait beau être buffés avec des sorts Sprint VI, Quickness VI et Armor VI, on n'en menait pas large en voyant les nuées de points orange sur le radar.
Les Skeleton Bone Lords et consorts se sont d'ailleurs rapidement chargés de nous coller la pression en annulant tous nos sorts par des debuffs opposés. À l'arrivée, une seul mort, pas vraiment gênante car le parcours avait soigneusement été calculé pour passer par des lifestone. Dans le donjon, ça a été vite réglé. Pas de campeurs, heureusement. Les Lich et Lich Lord n'ont pas posé de problèmes, et le « Guardian of the lost light » a été rapidement maîtrisé. Nous avons finalement rejoint notre quartier général d'Eastham avec trois Sword of Lost Light. Eh oui, je n'ai pas pu m'empêcher d'en ramener une, en souvenir. Pour bénéficier des sorts de la SOLL (Blood Drinker V, Swift Killer IV, Quickness Other IV), il faut effectivement disposer de 280 dans la compétence Sword et 158 en Arcane Lore.

Et encore, ce n'est ce que la version « light » de la SOLL puisqu'on peut encore l'améliorer en récoltant des Infusions. Enfin, c'est pas donné à tout le monde, la Red Fire infusion se trouve sur l'île d'Aerlinthe, un coin réservé aux niveaux 45 et plus !

La cité GLACÉE de Frore

La quête de Frore vaut son pesant de Kim-cônes pour la beauté de son architecture et l'ambiance quelque peu gelée qui règne là-bas. Qui n'a pas rêvé d'aller faire un tour dans le sanctuaire du peuple disparu des Gelidites ? Hmm ?
Euh, je dois bien avouer que je m'en battais un peu les flancs, des Gelidites. Mais l'idée de récupérer une magnifique robe verte de magicien m'a fait rêver pendant un mois (de vraies gonzesses, 'pensent qu'aux fringues ! ndrc). Frore ayant été construite sous une des montagnes du continent, elle n'est accessible que par un portail obtenu en réunissant trois morceaux de parchemins laissés dans des « standing stones» par les Gelidites. Je vous passe les détails sur les liches seals. Une fois les parchemins assemblés et apportés au translator à Zhaikal, nous avons eu le Gelidite Transcript. En donnant ce transcript au PNJ



ThE NevEr EnDing SToRY

Difficile de s'ennuyer dans AC, puisque Turbine ajoute des nouveautés tous les mois. Il peut s'agir de corrections de bugs, de « nerfs » destinés à améliorer l'équilibre du jeu, mais aussi de nouvelles fonctionnalités et des événements modifiant le monde de Dereth, la découverte de nouvelles îles, etc.
Avec les patches de septembre et octobre, on aura donc eu : de nouvelles quêtes et donjons, des plantes pour teindre les vêtements et armures, un système de transaction sécurisé pour éviter les voleurs, des composants plus légers, et des composants concentrés pour les mages, trois nouvelles espèces de monstres, de nouveaux vêtements et armures, plein de conneries pour Halloween (citrouilles, masques de monstres).
C'est l'automne, et les arbres commencent à perdre leurs feuilles. Le scénario général continue d'évoluer en fonction des performances des joueurs : plusieurs villes ont été rayées de la carte (haha ! il n'y a plus qu'un cratère à Arwic), et de nouvelles spires ont fait leur apparition.

Mairisa bint Fuda, à Plateau Village, apparaissait finalement le fameux portail, ainsi qu'une clef ouvrant le coffre de Frore. La grande pelade pouvait commencer.
Qu'est-ce qu'on se les caille à Frore ! Malgré les sorts Cold Protection VI, j'ai vu ma barre de vie descendre à vitesse grand V. La ruse, c'est de trouver des coins en dehors des courants d'airs où la morsure du froid se fait moins forte. Les Gelidites n'ont pas opposé une grande résistance et seuls quelques Dual Fragments nous attendaient dans la salle du coffre. Turbine réservait quand même un gag pour la fin. Quand on la porte, la robe Gedilite lance une protection contre le feu mais aussi une vulnérabilité au froid. Autant dire qu'un aventurier pressé d'enfiler cette robe fabuleuse et déjà bien entamé par les attaques réfrigérantes a toutes les chances d'y laisser sa vie. Mais on nous la fait pas. Et de retour à la surface, nous avons pu poser pour une photo de groupe avec nos nouvelles robes ainsi que de chouettes heaumes verts et un marteau glacé.

LIENS

Après Bob Arctor et Kika, c'est au tour de Moulinex de nous rejoindre dans le monde de Dereth. Fishbone hésite. Du coup, il y a pas mal de chances que nous vous parlions de nos exploits prochainement. En attendant, voici quelques adresses de sites sympatoches traitant d'AC, en français dans le html :

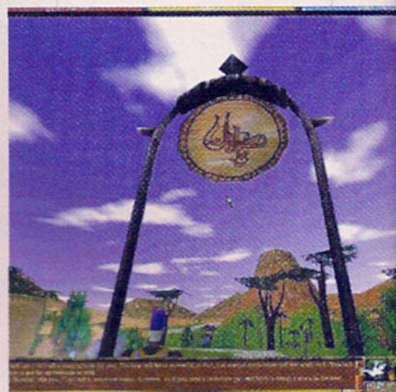
http://ac.lasource.net/
http://ac.roy.org/
http://www.multimania.com/gdereth/
http://ac.goa.com/
http://www.multimania.com/maaet/
http://www.felinras.com/


La tête sculptée de Frore

BieN bAlèZe

Le meilleur joueur d'AC a passé le niveau 100. Bien qu'il s'agisse d'un guerrier, il s'appelle Tim the Enchantor (toujours comme dans « Monty Python Sacré Graal ») et il traîne sur le même serveur que moi, Thisledown. Selon ses dires, il bosse dans un magasin d'articles de plongée sous-marine en Floride, ce qui lui laisse du temps pour jouer au boulot. Vous savez ce qu'il vous reste à faire.


L'entrée du Hall of Lost Light



LeS cOMmAnDes D'AC

À la demande générale, voici un récapitulatif des commandes.
On peut mettre / à la place de @.

@tell <nom>,<message>	Pour parler à un autre joueur.
@retell	Pour parler à la dernière personne à qui vous avez fait un tell.
@reply	Pour répondre à la dernière personne qui vous a fait un tell.
@f	Pour parler à votre fellowship.
@p	Pour parler à votre patron.
@m	Pour parler à votre monarque.
@v	Pour parler à vos vassaux.
@loc	Pour obtenir votre position pour un bug report.
@framerate	Pour voir le framerate (bascule entre on et off).
@render detail [on off]	Accessible aussi via le menu Son/Graphisme.
@render radius #(5-25)	Pour augmenter la distance de ce qui est affiché.
@render fov #(90-180)	Pour changer la focale de la caméra.
@list <nom de la ville>	Affiche la liste des advocates dans la ville indiquée.
@age	Indique depuis combien de temps vous jouez avec votre perso.
@birth	Indique quand votre perso a été créé.
@lifestone	Retour à la lifestone, attention c'est un suicide.
@sepuka	Retour à la lifestone, attention c'est un suicide (bis).
@friends	Affiche la liste de vos amis et indique ceux qui sont en ligne.
@friends [critère]	Affiche la liste de vos amis correspondant aux critères de recherche.
@friends add <nom>	Pour ajouter un ami dans votre liste.
@friends remove <nom>	Pour retirer un ami de votre liste.
@friends remove all	Pour supprimer toutes les entrées de votre liste d'amis.
@squelch <nom>	Pour filtrer tous les messages d'un autre joueur ou d'un compte donné. Ne pas mettre de nom pour voir tous les joueurs/comptes déjà en squelch.
@unsquelch	Pour supprimer des entrées dans la liste de squelch.
@say	Pour parler normalement aux gens autour de vous, alors que vous êtes en train de parler avec votre fellowship.
@filter [-type]	Pour filtrer tous les messages d'un certain type. Par exemple, « @filter –appraisal » empêchera l'affichage de tous les messages « failed to assess you ». Les différents types sont : Speech, Tell, Combat, Magic, Emote, Appraisal, Spellcasting, Allegiance, et Fellowship.







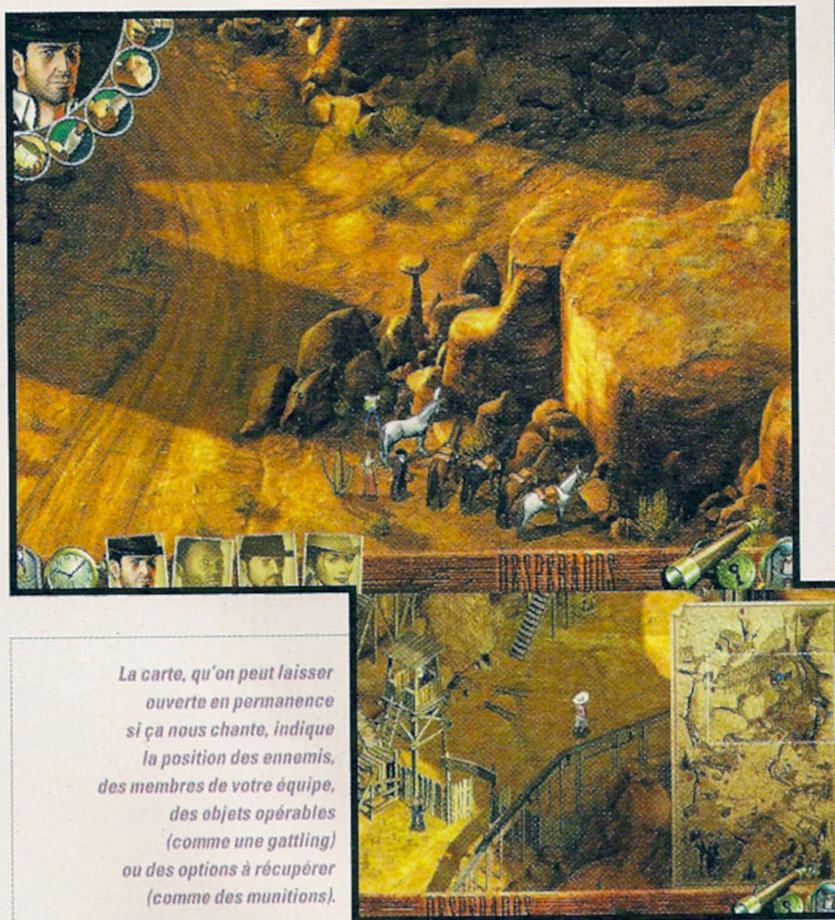
Desperados

Oyez, oyez, braves gens, un nouveau genre est né : le Commandos-like. En créant le deuxième jeu de tactique infiltration en vue de haut, les petits gars de Spellbound ont donné ses lettres de noblesse au jeu de Pyros, sorti il y a plus de deux ans. Et la bonne nouvelle, c'est que Desperados n'est pas une vulgaire transposition de Commandos dans un univers de western. Il pousse le genre un cran plus loin.

par Wanda

Genre Commandos-like **Editeur** Infogrames **Développeur** Spellbound Allemagne **Sortie prévue** Mars 2001

Desperados a été conçu d'entrée de jeu comme un Commandos-like. D'ailleurs, son développement a commencé en décembre 1998, soit quelques mois après la sortie de Commandos. Les coyotes de Spellbound ont donc repris pour leur jeu le cœur du gameplay de Commandos : une succession de missions avec objectifs bien précis à la clé, un accès complet à tout le niveau dès le lancement de chaque mission (l'usage de la caméra libre étant fortement conseillé pour repérer les objectifs, évaluer les chemins et les stratégies possibles, et mettre au point ses tactiques dans leurs moindres détails), la gestion d'une petite équipe de choc, la diversité des moyens d'action proposés par chaque membre de l'équipe, la vue de haut, les différentes hauteurs de caméra, les jolis sprites et les beaux décors en 2D, la possibilité de visualiser le champ de vision des ennemis... Enfin, toutes ces petites choses qui, dans le cas de Commandos, en font le précurseur d'un genre à part entière, avec une forte identité visuelle à la clé. C'est d'ailleurs cette similitude visuelle qui a tout de suite attiré nos petits yeux avides, lors du dernier E3, quand nous avons découvert Desperados. Car Commandos fait partie de ces jeux dont il est difficile de se libérer une fois qu'on s'est laissé prendre... Le côté un peu contraignant et réducteur des puzzles (une situation, une solution) étant largement compensé par le syndrome du « One more minute ». Traduction : « Une minute de plus », ce qui peut également s'exprimer par : « Merde, déjà 5 heures du mat. Allez, encore une minute, je finis cette mission et je me couche. » Ou encore : « À table, Fishbone ! - Oui Mamie, j'arrive dans une minute ! »



La carte, qu'on peut laisser ouverte en permanence si ça nous chante, indique la position des ennemis, des membres de votre équipe, des objets opérables (comme une gattling) ou des options à récupérer (comme des munitions).

Arbeit, Arbeit

Rien de tel qu'une bonne base pour construire un truc solide. Pas vrai, Fishbone ? Pour Desperados, les Allemands de Spellbound (qui sont en fait Alsaciens pour la plupart, les locaux de la société étant situés à quelques kilomètres seulement de la frontière française) s'en sont donc donné à cœur joie. Pour commencer, ils ont développé un univers riche et original, d'inspiration western-spaghetti. Cet univers mexicain un peu chaotique (Desperados se passe au Nouveau-Mexique) leur a permis de transcender le manichéisme classique du petit groupe des gentils affrontant la grosse organisation des méchants. Du coup, ils ont développé une vraie histoire pleine de suspense, avec rebondissements multiples, personnages troubles, retournements de situation et tutti quanti. Sans oublier les images d'Epinal du genre : pendaison sommaire, feu de camp et fayots, chevauchée sauvage, embuscade en canyon, rixe entre ivrognes, danseuse de

La joyeuse bande des Desperados



John Cooper

Le cow-boy du groupe joue la précision, à la fois dans l'offensive et dans les actions de sabotage. Son arme, le colt, lui permet de tirer six coups rapides. Grâce au mode Quick action, il peut même cibler jusqu'à trois ennemis à la fois, et les descendre successivement en un temps record. Il possède également un couteau, dont il peut se servir pour tuer silencieusement, ou qu'il peut lancer au loin tout aussi discrètement.



Sam Williams

Le dynamiteur du groupe ne fait pas dans la dentelle. Cela dit, à côté de la finesse de sa Winchester, de la discrétion de ses lancers de dynamite et de la délicatesse de son baril de poudre, il est également capable de ligoter des ennemis, et de piéger des coins sombres grâce à un serpent à sonnettes.



Doc Mc Coy

Notre bon docteur est un savant mélange de médecin, de chimiste, d'illusionniste et de tireur d'élite. Bref, il est digne de ces médecins ambulants de BD mâtinée d'Artemus Gordon, qui prétendent détenir une recette miracle et finissent la plupart du temps dans le goudron et les plumes. Concrètement, dans le jeu, il peut lancer des fioles de gaz soporifique, soigner ses compagnons, créer des leurres, forcer des serrures... Enfin, vous voyez le genre.



Kate O'Hara

Cette charmeuse professionnelle n'a pas froid aux yeux : elle attire les ennemis en jetant des cartes à jouer ou en minaudant habillée en danseuse de saloon, puis elle les allume au Deringer (petit pistolet de gonzesse à deux coups) ou au coup de pied dans les c...ôtes. Simple et efficace. Une vraie gonzesse, quoi.



Pablo Sanchez

Homologué combattant non conventionnel hors pair, le Mexicain du groupe ne manque pas de ressources : il saoule les ennemis en disposant judicieusement des bouteilles de tequila sur leur chemin, il se planque sous son grand sombrero, il fait tournoyer son fusil à plomb dans les mêlées... C'est aussi le « Monsieur Muscles » du groupe.



Mia Jung

La petite Chinoise que voici semble tout droit sortie d'un épisode des Mystères de l'Ouest. Son petit singe, Mr Leone, passe sont temps à titiller les ennemis. Quant à Mia, elle n'a pas son pareil pour tirer des petites flèches qui rendent fou, a l'aide de sa sarbacane, ou pour lancer des bombes aveuglantes... Entre autres spécialités.

des magasins

• PARIS/ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tel : 01 53 320 320

PARIS/JUSSIEU
rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS
Tel : 01 43 29 59 59

• PARIS/ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
Tél : 01 43 25 85 55

• PARIS/VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 Paris
Tel : 01 44 05 00 55

• PARIS/VAUGIRARD(15)
365 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tel : 01 53 688 688

CHELLES (77)
Centre Commercial Chelles 2
Nationale 34 - 77508 Chelles
Tel : 01 64 26 70 10

ORGEVAL (78)
C. Ccial Art de Vivre Niv.1
Tél : 01 39 08 11 60

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tél : 01 39 50 51 51

• VELIZY (78)
37, avenue de l'Europe
140 VELIZY VILLACOUBLAY
Tél : 01 30 700 500

CORBEIL (91)
C. Commercial VILLABE A6
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

• ANTONY(92)
5 av. de la Division Leclerc N20
92160 Antony
Tél : 01 46 665 666

• BOULOGNE (92)
av. du Général Leclerc N.10
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08

LA DEFENSE (92)
C.Ccial Les Quatres Temps
rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

•AULNAY (93)
C. Ccial Parinor - Niv. 1
93606 Aulnay sous Bois
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
avenue Jean Lolive - N. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

•ST DENIS(93)
C. Ccial St Denis Basilique
passage des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
C. Ccial DRANCY AVENIR
rue de Stalingrad - N.186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36

CHENNEVIERES (94)
C. Ccial PINCE-VENT N. 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

CRETEIL (94)
5 rue du Général Leclerc
94000 Créteil
(rue piétonne, Créteil Village)
Tel : 01 49 81 93 93

• KREMLIN BICETRE (94)
bis av. de Fontainebleau Nat. 7
Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie)
Tél : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C. Ccial Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tél : 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (95)
C. Ccial Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tél : 01 34 24 98 98

• SANNOIS (95)
C. Ccial Carrefour
95110 SANNOIS
Tel : 01 30 25 04 03

• MARSEILLE (13) NEW RDC
C. Ccial Grand Littoral
13464 MARSEILLE
Tél : 04 91 09 80 20

HEROUVILLE ST CLAIR (14)
C. Ccial St-Clair
14200 HEROUVILLE St-Claire
Tél : 02 31 951 952

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 Toulouse
Tel : 05 61 216 216

• RENNES (35) NEW
20, rue du Marechal Joffre
35000 Rennes
Tel : 02 99 78 25 25

• REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

@• LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

FLERS (59)
C. Ccial Carrefour Douai-Flers
RN 43
59128 FLERS en Escrebieux
Tél : 03 27 98 05 05

COMPIEGNE (60)
37, 39 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

• LYON (69) NEW
5, rue Victor Hugo
69002 LYON
Tel : 04 72 409 405

• LE MANS (72)
48 av. du Général De Gaule
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

• ALBERTVILLE (73)
C.Ccial GÉANT CASINO
Z.A. du Chiriac
73200 ALBERTVILLE
Tél : 04 79 31 20 30

LE HAVRE (76)
C. Ccial AUCHAN GRAND CAP
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08

AMIENS console (80)
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tél : 03 22 97 88 88

@• AMIENS PC (80)
1, rue Lamarck
80000 Amiens
Tél : 03 22 80 06 06

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 Poitiers
Tél : 05 49 50 58 58

• Ouvert le Dimanche
@ Jeux en Reseau sur PC et Internet

SCOREGAMES MULTIMEDIA

NOUS RACHETONS "CASH" TOUS VOS JEUX VIDEO

*VOIR MODALITES EN MAGASIN

LES OCCASIONS DU MOIS -PRIX VPC-

Référence	Titre	Prix
24208	AGE OF EMPIRES 2	244F
25220	AGE OF WONDERS	199F
24072	BATTLEZONE 2	199F
23855	CHRONIQUES DE LA LUNE...	99F
24172	C&C TIBERIAN SUN	199F
26020	CRUSADERS OF M&M	199F
23634	DAIKATANA	264F
23747	DARKSTONE CLASSIC	119F
23637	DEVIL INSIDE	199F
25097	DIABLO 2	264F
24514	DOGS OF WAR	229F
26728	EARTH 2150	264F
26377	EVOLVA	244F
24039	EXPENDABLE	164F
25093	EXTREME BIKER	144F
21785	FIFA 99	99F
16570	FIFA 2000	199F
25980	FINAL FANTASY VIII	264F
24462	FLY!	199F
26214	FORCE COMMANDER	144F
24484	FOURMIS (LES)	199F
25746	F1 99	199F
26012	F1 2000	299F
23300	GARDIEN DES TENEBRES	144F
21418	GRAND PRIX LEGEND	99F
25101	GROUND CONTROL	264F
23296	HOMEWORLD	144F
27058	ICEWIND DALE	244F
25109	IMPERIUM GALACTICA 2	244F
25040	INVICTUS (CONQUEST 2)	64F
22088	KING'S QUEST 8	129F
23234	LANDS OF LORE 3	144F
25075	LES 24H DU MANS	144F
20429	MACHINE A VOYAGER...	244F
25214	NOCTURNE	244F
24858	NOMAD SOUL	99F
25935	NOX	244F
23777	OFFICIAL F1 RACING	119F
21374	OUTCAST	99F
25050	PLANESCAPE TORMENT	199F
25129	PRINCE OF PERSIA 3D	129F
24066	QUAKE 3 ARENA	164F
24669	RAINBOW 6 ROGUE SPEAR	244F
20758	REQUIEM	144F
23298	RETURN TO KRONDOR	64F
23192	REVENANT	64F
21534	RIVER WORLD	64F
19209	SABRE ACE	64F
24215	SORTILEGES	199F
26466	SOUL BRINGER	244F
23705	SOUL REAVER	64F
19550	STARCRAFT	129F
24225	STARSIEGE	199F
26457	STARLANCER	264F
25105	SWAT 3	244F
26652	TAXI 2	244F
24839	THEME PARK WORLD	244F
24873	TOMB RAIDER 4	164F
23903	TOTAL A.KINGDOM	64F
26133	TZAR	244F
16572	ULTIMA ASCENSION	279F
25079	URBAN CHAOS	99F
25993	VAMPIRE MASCARADE	264F

GARANTIE 1 AN
Dans la limite des stocks disponibles



COMMANDEZ PAR TELEPHONE :
01 46 735 735
COMMANDEZ PAR MINITEL (2,21F/Mn) **:**
36-15 SCOREGAMES
COMMANDEZ PAR INTERNET :
www.scoregames.com

Partenaire



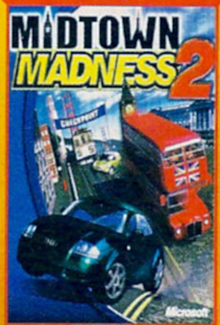
LES NOUVEAUTES DU MOIS

C&C Alerte Rouge 2



REFERENCE : 27730

Midtown Madness 2



REFERENCE : 28236

FIFA 2001



REFERENCE : 27652

Hitman Codename 47



REFERENCE : 27554

Zeus



REFERENCE : 28139

Combat Flight Simulator 2



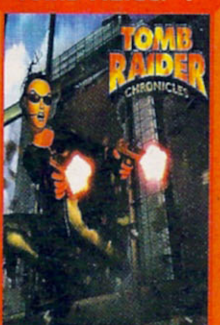
REFERENCE : 28232

L' Entaineur 4



REFERENCE : 27942

Tomb Raider V



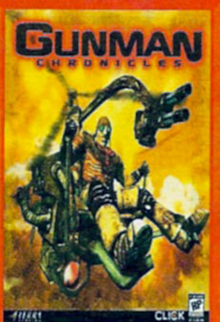
REFERENCE : 27944

Crimson Skies



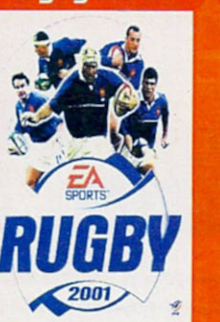
REFERENCE : 28230

Gunman Chronicles



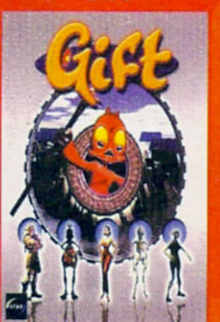
REFERENCE : 24624

Rugby 2001



REFERENCE : 15897

Gift



REFERENCE : 27835

POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEUR À 150F LES FRAIS DE PORT SONT GRATUITS
(Le délai de livraison en 24H et 48H des produits d'occasion dépends de la disponibilité de ces derniers)

VENTE PAR CORRESPONDANCE

- Prix affichés valables exclusivement en Vente Par Correspondance. Les prix en magasin peuvent varier sensiblement -

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
Ville : ....
Code Postal : .... Téléphone : ....
Code Client : .... E-Mail : ....
@ ....

Dans le cadre de l' achat d'un produit "déconseillé aux mineurs" **Je certifie être majeur(e)** Merci d'apposer votre signature :

Articles	Références	Prix
Indiquez un jeu de remplacement (au même prix) en cas de rupture de stock		
Frais de port Chrono assuré 24H (1 à 6 jeux/films 49F) Console/Lecteur 70F		
Frais de port Colissimo 48H (1 à 2 jeux/films 29F) Console/Lecteur 60F		
Frais de port DOM-TOM/CEE/Monaco/Corse (1 à 6 jeux/films 95F) Console/Lecteur 320F		
Total à payer		

• Score-Games VPC
6- 12, rue Avaulée
92245 MALAKOFF cedex

Mode de Règlement
- ❑ Je règle en espèces
- ❑ Je règle par chèque
- ❑ Je règle par mandat
- ❑ Je règle par Carte Bancaire n°:

Expire le ..../........
Signature :

saloon... et même le fin du fin : la possibilité de sauter sur les chevaux depuis le premier étage des bâtiments. Évidemment, les chemins de l'enfer sont pavés de bonnes intentions. En d'autres termes, ces alléchantes promesses ne garantissent ni la subtilité de l'histoire, ni l'intérêt tactique des chapitres. Heureusement pour moi, notez bien : si je vous disais aujourd'hui ce que vaudra Desperados demain, je me ferais tuer par Iansolo. Il a toujours peur que je vous en dise trop. Remarquez, si je savais évaluer à coup sûr le potentiel des jeux en développement, je pourrais vendre mes conseils à prix d'or aux éditeurs, et j'aurais alors les moyens de me payer trois tonnes de gardes du corps. Alors que là, non seulement je continue à ramer, mais je suis sûre qu'il va râler que j'empiète sur son boul... euh, sur le boulot des testeurs. Pfff, quand je pense que certains d'entre vous rêvent de faire mon job...

Une pelleté de possibilités

Cela dit, pour étayer ses intentions, Desperados a des arguments objectifs. Par exemple, les artistes ne mettent pas des modules graphiques à la disposition des concepteurs de niveaux comme c'est la coutume pour les décors en 2D ; ici, chaque chapitre est une nouvelle création, réalisée en collaboration avec ces derniers. L'avantage, du coup, c'est qu'ils sont superbes et en tout point uniques. Une bien jolie façon d'éviter les phénomènes de lassitude, moi je dis. Sauf qu'il y a un inconvénient : le jeu sera livré sans éditeur de niveaux... Mais bon, il paraît que « Bruno Bonnell présente » a décidé que tous les jeux Infogrames auraient des possibilités réseau ou mourraient. Et comme les gars de Spellbound n'ont pas l'intention d'implémenter un mode multijoueur (jugé inutile), ben la vie online du jeu, ils l'annoncent sous forme de chapitres supplémentaires qui tomberont régulièrement après sa sortie. Un autre truc que j'ai bien aimé : les persos sont très différents les uns des autres, à la fois visuellement et dans leur gamme de capacités. Du coup, non seulement vous ne risquerez pas de les confondre entre eux (sur l'écran de jeu et dans les icones), mais il n'existe aucune capacité, aucune arme, aucun moyen de diversion commun à deux personnages. À l'exception des trucs de base : marcher, courir, ramper, monter à cheval, tirer un cheval par la bride, écouter aux portes, entrer dans les bâtiments prévus pour, récupérer des objets et mourir lamentablement. De là à vous garantir le côté indispensable de chacun dans chaque chapitre,

Les nouveautés de l'interface

En apparence très similaire à celle de Commandos, l'interface de Desperados n'en a pas moins bénéficié d'un petit coup de neuf. Et hop, corrigés les petits défauts de jeunesse de Commandos. Par exemple, Desperados possède un clic droit vraiment réactif. Du coup, fini les coups de feu intempestifs quand on veut prendre la poudre d'escampette. Autre exemple : le système de chargement/sauvegarde express au clavier. Et puisque vous insistez, en voici un petit dernier, pour la route : le fait de sélectionner un membre de notre équipe ne centrera l'écran sur lui qu'au deuxième clic. Voilà. Il fallait le dire.





Les différents degrés de perception de l'ennemi :
1. L'ennemi approche. Il ne se doute de rien. Son rayon visuel est large, vert et balayant.
2. Il a repéré un truc bizarre (Cooper planqué derrière la cabane, en l'occurrence). Son rayon a viré au jaune, mais il est toujours aussi large, ce qui prouve qu'il n'a pas encore identifié un danger précis.
3. Il vient de remarquer Kate. Le mode charme de celle-ci lui fait oublier illico tout le reste. Le rayon est rose, étroit, et complètement fixe.
4. Pendant que Kate fixe son attention, Cooper se prépare à lancer son couteau.
5. Au coup précédent, Kate était trop loin pour distraire l'attention de l'ennemi. Son rayon était passé du jaune au orange, puis au rouge. Et, courageux, il avait rameuté tous ses copains pour aller débusquer le Cooper.



La croix représente le point d'impact du bâton de dynamite que Sam est en train de lancer. Dans la version finale, la trajectoire des objets sera matérialisée par des pointillés bleus, rebonds compris.



achetez
aux meilleurs prix
vendez

PC CD ROM

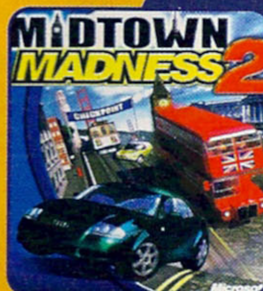
EN PROVENCE
ue Mignet - 13100
04 42 23 27 66
N
de la butte Montceau - 77210
01 60 72 34 34
ANCHES
e du pot d'étain - 50300
02 33 58 88 01
UNE
ue Saint Pry - 62400
03 21 52 09 15
DEAUX
cours Alsace Lorraine - 33000
05 56 52 78 78
ORS
e de la Préfecture - 46000
05 65 53 16 98
BOURG
ue Grande Rue - 50100
02 33 53 35 17
TANCES
ce de la Poissonnerie - 50200
02 33 45 68 95
EIL
av. H. Barbusse - 91210
01 69 03 45 70
PES
. de la Libération - 91150
01 60 80 17 47
CONVILLE
e du gén. Leclerc - RN 14 - 95130
01 34 13 59 40
JERCHE DE BRETAGNE
Saint Nicolas - 35130
02 99 96 08 63
OCHELLE
, rue du Minage - 17000
05 46 50 56 96
MANDE
allée Gambetta - 47200
05 53 20 88 13
GNAC
v. de la Somme - 33700
05 57 92 23 93
TBELIARD
e Clémenceau - 25200
03 81 94 93 95
S
des Fourbisseurs - 30000
04 66 36 99 39
ES
ulevard d'Albi - 44000
02 40 50 38 91
ON
, rue Saint Eloi - 60400
03 44 44 37 90
ELATTE
Chandeysson - 26700
04 75 96 86 97
EFORT
s, rue Thiers - 17300
05 46 99 81 25
N
e Jules Verne - 17200
05 46 38 81 00
N DE PROVENCE
ur Carnot - 13300
04 90 56 62 30
SBOURG
d-point de l'Esplanade - 67000
03 88 45 07 26
ON LES BAINS
Carnot - 74200
04 50 26 40 22
E
, rue Joseph Brenier - 38200
04 74 53 55 63

WWW.CYNER-J.COM

CLOSE COMBAT V



MIDTOWN MADNESS 2



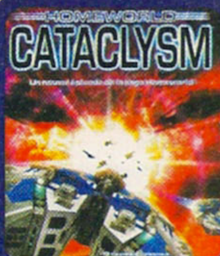
BALDUR'S GATE 2 SHADOWS OF AMN



COMBAT FIGHT SIMULATOR II



HOMEWORLD CATACLYSM



SEVERANCE



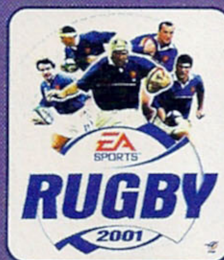
INSANE



FIFA 2001



RUGBY 2001



STUPID INVADERS



MTV SPORT



VIVEZ VOTRE PASSION

Vous êtes un professionnel du jeu vidéo qui ne veut plus être seul, vous souhaitez rejoindre notre enseigne ou ouvrir un magasin dans votre ville

REJOIGNEZ-NOUS ET VOUS AUREZ :

- une assistance juridique et commerciale de tous les instants
- la mise en place de votre étude financière
- la mise en place de votre action commerciale
- une formation personnalisée, avec un parrain pour vous suivre et vous conseiller.

Contactez dès maintenant le Service Développement au
05.46.99.81.25

Des professionnels du jeu vidéo, neuf, occasion, tous supports ... Près de chez vous !

CD ROM PC
DREAMCAST
PLAYSTATION
NINTENDO 64

Tous vos jeux préférés sur tous supports

CYNER J

il n'y a qu'un pas, que je ne franchirai pas. Je me contenterai donc d'enfoncer une porte ouverte : les six persos de Desperados seront extrêmement complémentaires (voir encadré). Et puis, grâce au mode Quick Action, on pourra préparer des actions combinées, et déclencher l'attaque simultanée de plusieurs persos, par exemple. Et ça, c'est quand même vachement cool.



Un kilo de cerveau

Mais là où Desperados m'a le plus impressionnée, c'est sur le plan de l'Intelligence Artificielle. Les Personnages Non Joueurs seront définis par une série de caractéristiques : pourcentage d'intelligence, de courage, de forme physique, de paresse, d'agressivité, de sensibilité aux « talents spéciaux » de chacun de nos six persos, etc., qui leur conféreront des capacités variables à plein de niveaux : analyse des infos, exploitation des éléments du décor, esprit d'équipe, qualités tactiques, vitesse de réaction, rapidité du balayage visuel, précision des tirs, sens de l'initiative, persévérance dans la traque, connaissance du terrain, etc. La clé de cette subtilité réside dans leur éditeur de niveaux - oui, celui qu'ils n'ont pas l'intention de nous donner - car après avoir été dessinée, chaque carte est complétée par un modèle en 3D du terrain (invisible mais bien utile pour la balistique et la détection des collisions) et par tout un tas d'infos contextuelles plus ou moins accessibles aux PNJ (grâce à un système de notation). Au final, chaque PNJ aura un comportement propre, bien plus subtil que les réactions binaires de type j'y vais/j'y vais pas, ou je tire/je tire pas. Exemple : les très intelligents connaîtront tous les endroits où on peut se planquer, les très paresseux tous les endroits ombragés de la carte, les plus agressifs verront plus loin que les autres, et ainsi de suite. Bref, d'un personnage à l'autre, les capacités varieront énormément, et il sera judicieux d'essayer de cerner à quel type chacun appartient. En effet, pour qu'on ne soit pas complètement paumé, il existera un nombre limité de types de PNJ (trente types d'ennemis et quarante types de civils, quand même), d'apparence vestimentaire identique (comme un code couleur), que vous découvrirez progressivement en avançant dans le jeu, pour avoir le temps de vous y habituer. Ça tombe bien : moi, tout ce que j'ai vu là-bas me donne très envie de m'y habituer.



Les trois vues de Desperados : vue de loin pour l'évaluation stratégique, vue intermédiaire pour la prise de décisions tactiques, et vue de près pour l'action. Pas de vue intermédiaire, comme dans Commandos. Mais l'avantage, c'est qu'elles sont toutes les trois jolies.

Interview de Jean-Marc Haessig

QUAND AS-TU COMMENCÉ DANS LE JEU VIDÉO ?
Ça fait maintenant quatre ans que je travaille à côté de Strasbourg avec mon associé Armin. On a commencé à faire des jeux spécifiques pour le marché allemand, comme des simulations de gestion boursière. Mais avec Desperados, on change à la fois de genre, puisqu'on dévie vers la stratégie, et de marché, puisque c'est un genre qui nous permet d'attaquer les marchés internationaux. Je pense d'ailleurs que nous resterons sur ce créneau pour l'avenir.

POURQUOI AVOIR CHOISI DE FAIRE UN COMMANDOS-LIKE POUR VOUS LANCER DANS LA STRATÉGIE ?
D'abord pour avoir une référence : ce n'est pas facile, quand on est une petite société, d'inspirer confiance à un éditeur avec un projet trop original. On s'est dit que si on faisait nos preuves dans un genre connu, on aurait davantage de crédibilité par la suite, pour s'attaquer à des projets plus innovants. La deuxième raison pour laquelle nous avons choisi de suivre les traces de Commandos est un peu plus personnelle : un jour, en voyant Zelda sur Nintendo, je me suis dit à propos de cet univers très large, qu'il serait intéressant de le transposer dans un environnement de guerre mondiale, où on gère un petit groupe de soldats contre une énorme force hostile. Et quand Commandos est sorti, j'ai eu l'impression de m'être fait couper l'herbe sous les pieds. Le gameplay était très différent de ce que j'avais en tête, mais visuellement, c'était très proche. C'est presque par revânche que j'ai eu envie de transposer ce gameplay-là dans un autre univers.



Jean-Marc Haessig, graphiste de formation, est le chef concepteur de Desperados, ainsi que le co-fondateur de Spellbound Software.

COMMENT VOUS EST VENUE L'IDÉE DE CET UNIVERS DE WESTERN ?
Le point de départ a été purement visuel : j'ai vu des paysages très ensoleillés, des cow-boys poussiéreux... Comme des flashs. C'est au fur et à mesure qu'on s'est rendu compte de ce que pouvait être le potentiel de cet univers sur le plan tactique, et c'est presque par magie que tout s'est mis en place. Ce qui a été très intéressant, c'est d'aller chercher ce qui fait l'identité de ce genre : les interactions entre les deux camps, matière à un vrai scénario, et la thématique du soleil, avec le jeu des couleurs, mais aussi les possibilités d'aveuglement, les ombres qui bougent, les ombres qui cachent... Et puis le côté mexicain un peu chaotique, avec un ennemi dont le caractère est différent : plus fou, plus violent, plus paresseux. Différent, quoi. Bref, cet univers western nous a permis d'utiliser une mécanique de jeu en apparence connue, mais en en repensant chaque point de détail, à la fois dans les actions et dans le fonctionnement et les perceptions de l'ennemi.


mcity.fr

Si UnderWorld III existait, il s'appellerait Arx



Dès les premières images, découvertes il y a quelques mois, Arx nous avait fait forte impression. À l'époque, le jeu n'avait pas encore d'éditeur. C'est aujourd'hui chose faite : Arx sortira sous le label Fishtank de la société allemande Ravensburger, dont le responsable éditorial est - paraît-il - un joueur invétéré. Et la bonne nouvelle, c'est qu'il a donné carte blanche aux Lyonnais d'Arkane Studios pour faire d'Arx le jeu de rôle de leurs rêves. Le jeu de rôle de NOS rêves.

par Wanda

Il y a environ un an, je rentrais d'Austin avec un très gros problème : je venais de voir un jeu qui m'avait fait une très forte impression, mais je ne savais pas par quel bout commencer pour vous en parler. Le jeu en question, c'était Deus Ex. Et mon problème - ceux qui y ont joué n'auront pas besoin d'un dessin - c'est qu'il était inclassable. Eh bien voilà : aujourd'hui, avec Arx, je me retrouve exactement dans la même situation. Tel que les mecs d'Arkane Studios l'ont rêvé, leur projet est un savant mélange de jeu de rôle, de jeu d'action et de jeu d'aventure. Avouez que présenté ainsi, Arx joue clairement dans la même catégorie que Deus Ex. Cela dit, ça n'a rien d'étonnant : si les créateurs d'Arx revendiquent l'influence d'un certain nombre de jeux de rôle, dont Ultima VII : Serpent Isle, celui qu'ils citent comme ayant marqué leur folle jeunesse du sceau le plus indélébile, c'est Ultima Underworld. Et si je vous dis que Doug Church, le créateur principal d'Underworld et de System Shock, rêve depuis tout petit de jeux de rôle sans statistiques, sans points d'expérience, et où le développement des personnages se ferait au travers de l'action... Et si je vous dis que Warren Spector, le créateur de Deus Ex, avait auparavant été producteur sur Underworld et System Shock ?... Vous ne trouvez pas que tout s'explique ? Tout comme Deus Ex, Arx est un projet merveilleusement ambitieux. Sauf qu'Arx se la joue beaucoup plus « rôle » que Deus Ex, qui, à la fois par son thème futuriste et son gameplay (le choix du moteur d'Unreal y serait-il pour quelques chose ?), louche quand même beaucoup vers le Half life-like.



Mais comment veulent-ils éviter que tout le monde se précipite sur la magie, avec des effets aussi lumineux ? Pfff.

Les dialogues s'afficheront en surimpression de l'écran, ne vous obligeront pas à choisir entre plusieurs réponses possibles, et ce qu'il vous faudra en retenir sera consigné dans votre livre des quêtes.





Plantons le décor

Arx sera donc avant tout un jeu de rôle ; son environnement médiéval fantastique souterrain, très classique, en témoigne assez clairement. Mais comme dans Deus Ex, et contrairement aux jeux de rôle qui sortent depuis quelques années, la clé de son gameplay ne sera pas la frénésie communément rencontrée, où tout ce qui compte, ce sont les stats, les stats, les stats. Son ambition est, au contraire, de nous faire oublier ces stats. Comment ? En remplaçant le quantitatif par du qualitatif, tout simplement. En nous offrant un monde tellement riche et intéressant, que l'envie de le découvrir, de le comprendre, prendra le pas sur l'obsession des stats. C'est ce que j'appelle la composante « aventure » : le monde est là, et il vit sous nos yeux, sans qu'on comprenne forcément ce qui se passe. Comme dans Deus Ex, chaque Personnage Non Joueur (PNJ) aura une fonction, des habitudes, des interlocuteurs... Enfin, une vie propre quoi. Et bien entendu, une attitude par rapport à nous qui changera d'un personnage à l'autre. Mais Arx poussera la crédibilité de son monde encore plus loin que Deus Ex, en nous permettant de découvrir librement la totalité de son monde. L'exploration de ses huit niveaux souterrains se fera bien entendu d'une manière progressive, au fur et à mesure que nos conversations avec les PNJ et nos découvertes personnelles (résultant de nos explorations, de nos déductions ou de nos talents d'espion) nous lanceront dans telle ou telle direction, selon un système de quêtes implicites. Mais l'intrigue ne reposera pas sur un système de niveaux qu'il faut avoir « terminés » avant de passer aux suivants : elle nous enverra



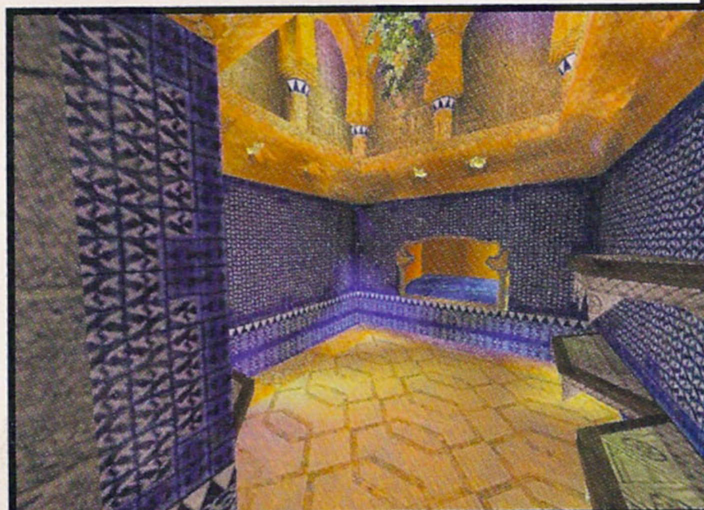
Pour lancer un sort, il suffit de tendre la main gauche (plus concrètement, on appuie sur Ctrl) et de tracer devant soi les symboles qui vont bien. C'est simple, et le moteur du jeu est apparemment capable de s'adapter au style de chacun.

Genre **Underworld-like** Éditeur **Ravensburger Interactive** Developpeur **Arkane Studios, France**
Sortie prévue **Fin 2001 - début 2002** Web **www.arkane-studios.com**

rapidement d'un bout à l'autre de cette ancienne mine de nains... et nous amènera forcément à passer devant des portes que nous ne serons pas prêts à ouvrir. Sauf que dans Arx, si la curiosité (et la tentation de compléter votre automap) est trop forte, rien ne vous empêchera de jeter un œil sur ce qui se cache derrière... et de tomber nez à nez avec une bande de guerriers dix fois trop balèzes pour vous, qui vous flanqueront la trouille de votre vie !

Liberté absolue !

Et le meilleur, c'est que cette volonté de faire disparaître tous les verrous artificiels dont regorgent les jeux de rôle et d'aventure, Arkane Studios compte bien l'appliquer sur toute la ligne : dans l'absolu, rien ne sera impossible dans Arx. Non seulement vous pourrez essayer de fourrer votre nez où ça vous chante, mais rien ne vous empêchera d'y faire des conneries. Par exemple, vous pourrez tuer dès le début le roi des goblins. Quitte à reprendre une ancienne sauvegarde quelques minutes plus tard, quand vous réaliserez que c'était vraiment une idée débile, évidemment. Mais vous le pouvez, c'est ça qui compte.

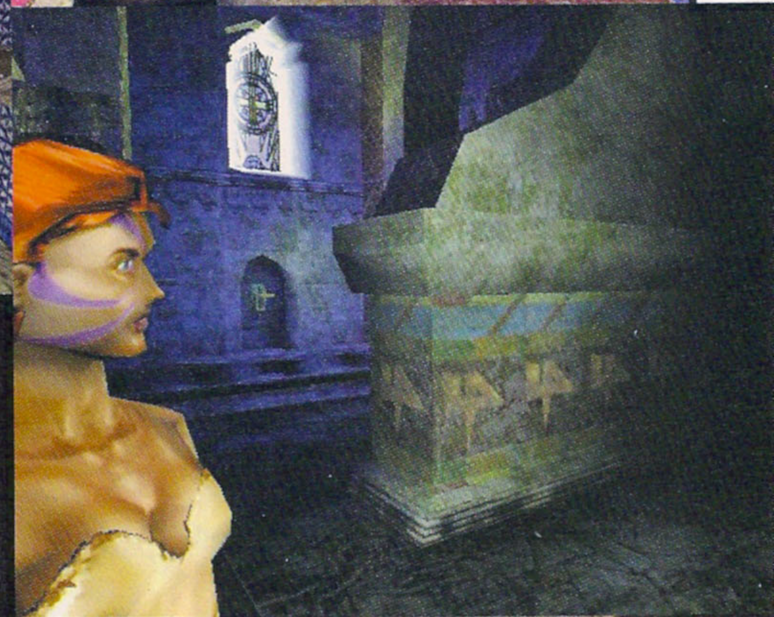


Marco Mele, le concepteur de niveaux, et Christophe Carrier, le musicien

Entre Marco, qui ajoute des tonnes de trucs qui ne servent à rien pour faire vivre le jeu, et Christophe, qui injecte ses sons à dose homéopathique pour que, comme dans Thief (sa référence ultime), chacun d'entre eux crée une tension supplémentaire... Les choses semblent incompatibles. Et pourtant, à leur manière, ils travaillent eux aussi à la cohérence du monde d'Arx.







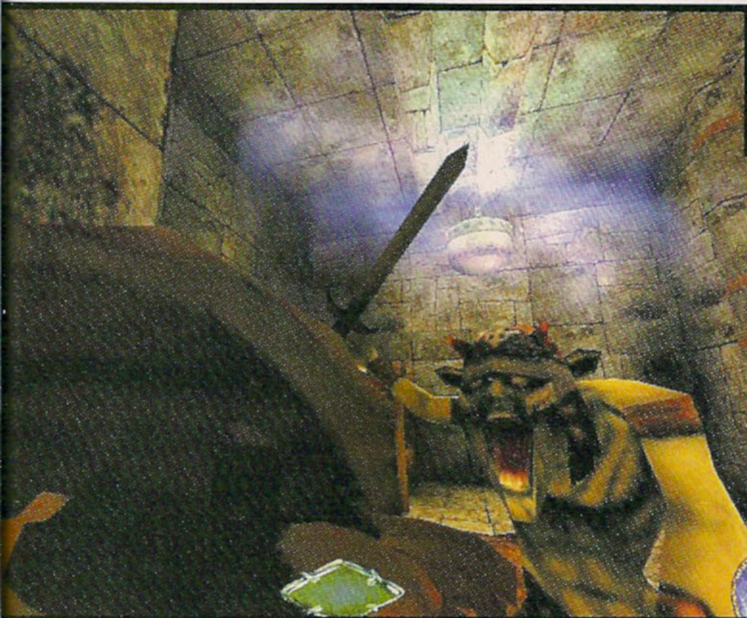
Raphaël Colantonio, le créateur

Après être passé par à peu près tous les métiers du développement chez un très gros éditeur de jeux vidéo, Raphaël a décidé de se lancer. Avec l'aide de quatre copains qui partageaient le même rêve, il a remué ciel et terre pour monter son projet. Finalement, entre eux cinq, leurs amis et leurs familles, ils ont réuni les quelque 900 000 francs avec lesquels ils vivent depuis environ un an : le temps de réaliser un truc qui séduit les joueurs et fait peur aux éditeurs. Aujourd'hui, Raphaël frissonne en repensant à tous ces rendez-vous avec des gens du marketing qui le ne comprenaient pas, et vice-versa. Mais c'est du passé. Chez Ravensburger, celui qui s'occupe des acquisitions est un vrai joueur. Et aujourd'hui, la mission qu'il a confiée à Raphaël, c'est de faire le meilleur jeu possible. Du coup, pour les mois à venir, le job de Raphaël est simple : déménager, embaucher quelques passionnés de plus, et veiller à ce qu'Arx continue sur sa lancée. Simple et de bon goût.





Le monde est crédible. D'ailleurs, quand vous déciderez d'arrêter vos conneries et de comprendre ce qui est en train de se tramer (ou sinon, vous ne sauverez pas Arx et ne deviendrez jamais un héros ; avouez que ça serait con), vous découvrirez que quelle que soit la situation, il n'existe jamais une et une seule manière de la résoudre. Exemple : le roi des goblins s'est enfermé dans sa salle du trône et sa porte est gardée par deux costauds de première. Si vous ne voulez pas en ramasser la clé sur le cadavre d'un des deux gardes, vous pourrez découvrir que le roi est allergique au vin, et décider de trafiquer la recette de ses petits gâteaux préférés, ce qui aura pour effet de le faire sortir illico presto... J'en profite d'ailleurs pour vous signaler que les mecs d'Arkane Studios ne sont pas fans d'Ultima pour rien : dans Arx, vous pourrez aussi faire du pain (et des tartes aux pommes et d'autres trucs). Mais revenons à nos moutons : en fait, face à chaque situation, votre décision dépendra des talents que vous aurez plus spécifiquement développés, de votre évaluation des possibilités offertes par le moteur du jeu, et de l'Intelligence Artificielle (I.A.) des PNJ



impliqués. En effet, sur une base de caractéristiques propres à sa race (l'une d'elles, par exemple, a un odorat particulièrement développé), chaque PNJ aura une I.A. unique, qui sera particulièrement développée pour un certain nombre de personnages clés.

Carrière dans la mine

Et pour quelle raison croyez-vous que les coyotes d'Arkane Studios mettent en place tout ce joli petit monde ? Pourquoi croyez-vous qu'ils ont inventé cette histoire de météore qui s'est écrasée sur la planète Arx et a obligé ses habitants (humains, goblins, trolls, femmes-serpents, nains et hommes-rats) à s'installer dans une ancienne mine de nains ? Pour que vous y jouiez un rôle, pardi ! Car si Arx essaie de nous faire oublier les stats, c'est bien parce qu'il y en a ; on ne me la fait pas, à moi. Attributs, compétences, caractéristiques secondaires (voir encadré « Les joujoux du rôliste »)... Que les puristes se rassurent : tous leurs repères seront là. Pas aussi nombreux que dans le temps, évidemment (tout fout le camp, ma brave dame), mais en quantité suffisante pour qu'il soit possible de développer un personnage fort de guerrier, de magicien, de voleur ou de savant mélange des trois. Les développeurs n'ont pas encore décidé de ce qui se passerait au début du jeu : soit ils nous laisseront répartir à notre guise un certain nombre de points entre les différentes compétences (comme dans Deus Ex), soit ils le feront à notre place, et nous proposeront de choisir entre leurs différentes propositions (ce que les jeux de rôle appellent « choisir



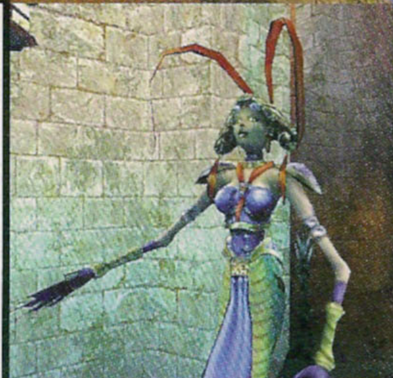
Olivier Enselme-Trichard, l'artiste



N'étant pas très porté sur les délires visuels, Olivier a confié à une équipe extérieure (la société Slash en l'occurrence) toute la création de type fantastique, comme les hommes-rats, ou encore les femmes-serpents, « aux habitats géométriques futuristes, froids, sombres et inquiétants ». Quant à lui, il a travaillé sur tout le reste : l'univers (il a voulu ce dernier plutôt réaliste, pour faire ressortir l'étrangeté des lieux fantastiques), les volumes (comme d'étroits couloirs qui débouchent dans de grandes salles), les lumières (cruciales dans un jeu où il fait nuit du début à la fin), la variété (pour que le joueur ne se lasse pas), la vie sociale (les mêmes décors en plusieurs versions, genre village humain décoré pour la traditionnelle Fête de la choucroute). Bref, tout ça quoi. Aujourd'hui, Olivier est très content, car un de ses vieux copains des Beaux-Arts, Alain Maindron, va rejoindre sous peu l'équipe d'Arkane Studios. Pour ceux qui ne connaîtraient pas par cœur le Who's Who des jeux vidéo, Alain Maindron est une grosse pointure de l'animation, qui a débuté dans les jeux vidéo sur Ecstatica, et vient de passer environ cinq ans chez Shiny, où il a notamment réalisé les animations du très chatoyant Sacrifice (en bêta-test ce mois-ci).



Bien que souterrain, le monde d'Arx ne proposera pas que des successions de sombres couloirs.





En voilà un gros effet, pour un si petit ennemi !

une classe »). Cela dit, comme n'importe quelle situation pourra être résolue de diverses manières (en fonçant dans le tas, en jouant la fourberie, en dessinant de jolis symboles de couleur dans les airs, en créant des diversions, etc.), aucune classe ne sera meilleure que les autres pour finir le jeu. Ce qui n'empêchera pas que certaines auront sans doute davantage de succès que les autres. Je pense notamment à la magie, qui exploite le vieux système des runes (on récupère des runes, vingt-cinq en tout, pour composer les sorts inscrits au livre des sorts ou essayer d'en inventer de nouveaux) d'une manière tellement simple et lumineuse qu'il sera assez difficile de résister à son appel.

Cyril Meynier, le programmeur



Le corps a un cycle de 24 heures et le cerveau un cycle plus long. Ou le contraire, Cyril ne sait plus trop. Son passé scientifique (INSERN and Co) n'est pas si loin, mais c'était une autre vie. Depuis qu'il a rejoint la grande famille du jeu vidéo, il en a tout de même gardé quelques principes : il m'explique qu'on travaille mieux de jour que de nuit, et qu'il est facile de se perdre dans son code lorsqu'on est son propre chef. Je le crois bien volontiers, et lui demande de partager avec vous, qui peut-être rêvez de pouvoir l'imiter un jour, ses secrets de beauté. Réponse : méthode et régularité. Pour réaliser le moteur d'Arx tel qu'il est aujourd'hui, avec son éditeur intégré, Cyril s'est fait un planning, et il l'a respecté, quitte à laisser des parties inachevées si des difficultés imprévues surgissaient en chemin.











La seule règle marketing que les mecs d'Arkane Studios ont bien voulu suivre, c'est celle qui déconseille de surcharger l'interface. De fait, dès qu'on se déplace, les icônes glissent doucement vers l'extérieur de l'écran pour en disparaître totalement, et elles le réintègrent dès qu'on s'arrête. C'est super bien fait.



Trouver le bon rythme pour progressivement passer de la facilité indispensable aux néophytes, à la profondeur et la richesse qu'attendent les fans d'Underworld : tel est le défi que se sont imposé les créateurs d'Arx.

Les moyens de l'action

Ce qui rend aussi sympathique cette idée de tracer des sorts en couleur, au-delà du plaisir des yeux (les effets visuels sont vraiment magnifiques), c'est qu'elle nous donne le sentiment d'exister pleinement dans le monde en 3D. Il s'agit là d'une magie d'un autre type, moins fantastique mais tout aussi fascinante que l'autre, qui a été découverte il y a un peu moins de dix ans avec les premiers jeux en vue subjective : Ultima Underworld - vous ici ? - puis Wolfenstein 3D (l'ancêtre de Doom). Et Arx m'a l'air bien parti pour porter cette magie-là à un niveau encore jamais atteint. Côté guerrier, le jeu n'inventera rien de plus que ce que je vous ai décrit plus tôt. Sur le plan de l'arsenal (épées, dagues, haches, masses, massues, marteaux, arcs, etc.), il rappellera davantage un Heretic qu'un Quake, et question nombre de litres d'hémoglobine répandus à la minute, il sera très en dessous des normes d'un pur shooter. Cela dit, les inconditionnels de Quake qui ont succombé au charme de Deus Ex savent maintenant qu'il existe des choses tout aussi intéressantes - sinon plus - qu'un enchaînement ininterrompu de viser/tirer. Côté voleur,

DEVELOPPEURS : FAITES VOS JEUX !

- exposez gratuitement vos projets
- rencontrez les éditeurs
- faites publier vos jeux

Obtenez l'un des 40 stands du Village des Développeurs de Jeux







Inscrivez-vous aujourd'hui
www.milia.com/developervillage

Clôture des inscriptions : 1er décembre 2000

Le Marché International des Contenus Interactifs • Cannes, France • 10-14 février 2001

Partenaires média



Appelez Samuel Socquet-Juglard
01 41 90 44 62
www.milia.com
E-mail: newtalent@reedmidem.com

étant donné le respect des gars d'Arkane Studios pour les réalisations de feu Looking Glass (Underworld, System Shock, Thief...), Arx devrait nous offrir une furtivité aux petits oignons. Côté magicien, enfin, en ajoutant la beauté des gestes - dignes d'un Black & White - au potentiel de l'incarnation physique (ce qui, à mon humble avis, sera le point faible du jeu de Peter Molyneux), Arx porte l'immersion un cran plus loin. Arx est à ma connaissance le premier jeu qui permette de s'identifier aussi bien à un magicien. Et là, je pense qu'un petit mot pour vanter les mérites de son fabuleux moteur de jeu s'impose. Car si Arx a les moyens de réaliser toute les ambitions que je viens de vous décrire, c'est bien grâce à lui : le premier moteur qui permet, lorsqu'on bouge sa souris, soit de balader son curseur sur toute la surface de l'écran, soit de regarder comme dans un Quake-like, tout en offrant la possibilité d'enclencher à loisir le mode combat ou le mode magie.







Les endroits comme celui-ci ont aussi été créés pour offrir au monde d'Arx des respirations.



Dans Arx, vous ne trouverez pas de potion de vie posée sans raison et, comme par hasard, juste après un combat éprouvant.

Un exemple pour la jeunesse

Et qui se cache derrière toutes ces promesses ? Avez-vous lu que qui que ce soit de célèbre était impliqué dans l'affaire ? Non. Alors dans ce cas, il n'y a pas trente-six mille solutions : il ne peut s'agir que d'un petit groupe de passionnés. Bingo ! Dans le genre, nos cinq Lyonnais sont un vrai régal. Ils ont le bon goût d'aimer ce qui se fait de mieux, et la folie de vouloir s'y mesurer. Ils doutent, ils s'enflamment, ils flippent, ils se battent... Bref, ils sont comme leur jeu : ils vivent. Et comparés à certaines équipes françaises trop lisses, trop blasées, trop sûres d'elles-mêmes - non, je ne citerai personne, mais ce genre d'attitude m'énerve au plus haut point, et voici quand même un indice pour les repérer : leurs jeux sont comme eux ; seule leur apparence a été travaillée, l'intérieur est creux - nos Lyonnais font indéniablement chaud au cœur. Cela dit, la passion ne suffit pas, car s'il n'y a qu'elle qui soit capable de faire naître un projet de cette envergure, il faut aussi du talent pour le faire aboutir. Mais là encore, l'équipe d'Arkane Studios semble être née sous une bonne étoile : ce qu'ils ont réalisé à cinq personnes en l'espace d'un an est vraiment impressionnant. Trop innovant au goût des services marketing de nos amis les éditeurs, certes, mais parfait pour nous, les joueurs. Ne changez rien, les gars !

Les joujoux du rôliste





Arx possède un curseur contextuel, qu'on peut promener sur tout l'écran, et qui permet de déclencher des actions, de prendre des objets, ou de faire des sélections multiples. La fenêtre sur la gauche de l'écran montre ce que contient le tonneau qui est devant nous, et nous permet d'y prendre ce qu'on veut. La fenêtre en bas de l'écran permet de ranger le contenu notre ceinture-inventaire. Le livre ouvert au centre de l'écran est divisé en quatre chapitres :

- **le livre des sorts, classés par niveaux (chaque sort, quel que soit son niveau, augmentera automatiquement en puissance, au fur et à mesure que vous développerez votre compétence de lancer de sorts)**
- **l'automap, comme son nom l'indique, se dessinera en même temps que vous progresserez dans les niveaux**
- **le livre des quêtes vous rappellera les diverses possibilités, débloquées au fil de vos discussions et autres découvertes, de faire avancer le schmilblick**
- **la fiche de perso, pour gérer vos stats : les attributs (force, dextérité, intelligence, endurance), les compétences orientées guerrier (armes de moyenne portée, armes de combat rapproché, armes à deux mains), les compétences orientées magicien (connaissance des objets, lancer de sorts, développement des sens), les compétences orientées voleur (mécanisme, furtivité, backstab), et les caractéristiques secondaires (résistance physique, à la magie, aux poisons, points de dégâts, critical, capacité de l'inventaire, etc.).**



Europe 2 s'enflamme pour...

Gérard Louvin et Pascal Légitimus présentent

Anthony KAVANAGH!

Adaptation textuelle et artistique : Pascal Légitimus

Producteur délégué : Claude Fournier

à partir du 6 décembre

au Bataclan

50, Bd Voltaire 75011 Paris - M° Oberkampf

location : 01 43 14 35 35
Fnac, Virgin Megastore, Agences, www.bataclan.fr

0 836 699 111
3615 GLEM www.resacom.fr



AIR CANADA

aris 103.5 . Lyon 100.3 . Marseille 102.3 . Bordeaux 94.3 . Strasbourg 89.5 . Lille 92 . Nantes 94.
Grenoble 91.2 . Nice 88.1 . Annecy 100.5 . Rennes 102 . Caen 96.8 . Lorient 96.4 . Troyes 89.7
Toutes les fréquences sur le 08.36.68.54.32 (2F21 la mn) ou sur Internet www.europe2.fr

pete boule

No One lives forever



Du jamais vu : tout un niveau dans lequel on tombe de haut, sans parachute, avec l'espoir de s'en sortir... Vous avez dit « James Bond » ?





MACHINE PC CD-ROM
GENRE ACTION/SHOOT
EDITEUR FOX INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR MONOLITH
SORTIE PRÉVUE DÉCEMBRE 2000

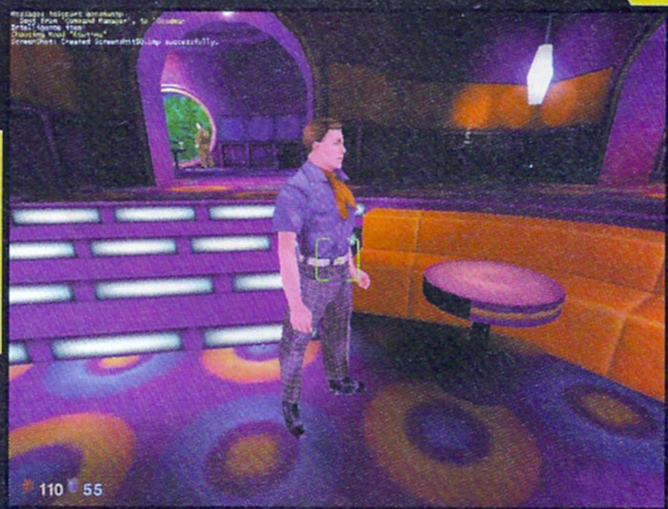


Ça y est, elle bouge ! Enfin, elle bouge mieux. Depuis la dernière fois, les gens de Monolith ont retravaillé la version trop alpha de No One Lives Forever, et c'est vraiment tant mieux. Parce que quand l'agent Archer plante, je me sens frustré…

Même si tirer sur les méchants fait partie du programme, les photographier pour l'agence de renseignements sera parfois demandé.

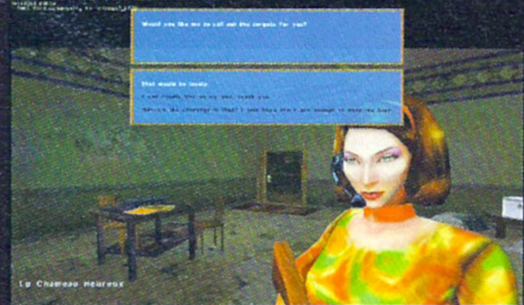






Si la mode vestimentaire des filles interpelle quelque part, celle des hommes fait aussi mal aux yeux.

À certains moments, certains choix de dialogues seront imposés.





L'I.A. nous promet quelques bonnes surprises du genre embuscades et mises en alerte.





Les impacts des balles seront localisés sur les victimes ; du coup, selon l'endroit où celles-ci seront touchées, elles tomberont à chaque fois d'une façon différente.

L'agent Archer, pour ceux qui auraient une mémoire volatile, c'est le personnage qu'on a le droit de jouer à la 1re personne dans ledit No One Lives Forever. Apparu modestement sans tambour ni trompette dans nos bannettes, ce « petit jeu » se révélera sans doute comme l'un des plus distrayants de sa catégorie. Certes, on n'arrivera sûrement pas à des sommets de gameplay comme ceux atteints dans Deus Ex, ou d'ambiance comme ceux de Half-Life, par exemple, mais le fait est que ce jeu-là a un immense avantage par rapport à d'autres : il amuse. Notez que pour un jeu, ça tombe plutôt bien. Certes, ces impressions sont prises un peu à chaud sur une version non définitive, mais si les gens de Monolith continuent comme ça leur travail de création et de mise au point, il n'y aucune raison que cela ne fonctionne pas.

LA FILLE canon

Kate Archer est donc un agent de renseignement mandaté par «The Operative », agence d'espionnage et de contre-espionnage britannique. Ainsi, sapée de sa combinaison cuir-vinyl orange et blanche, notre espionne aux proportions toutes plus intéressantes les unes que les autres voyage dans le monde entier, que ce soit pour protéger des diplomates idiots ou encore pour photographier des fûts de Dioxine à Cévézaux. On a plutôt l'impression de se retrouver devant une touriste qui se permet de voyager de l'Autriche à l'Allemagne, en passant par le Maroc, les États-Unis, ou encore la Hollande. Tout irait pour le mieux dans le meilleur des mondes s'il n'y avait pas deux problèmes : la Guerre froide - on est en 1967 - et une taupe planquée dans les services de Operative. Cette dernière a une fâcheuse tendance à vouloir se débarrasser de tout espion local compétent, en l'envoyant dans les bras musclés de l'organisation de Monsieur Volkov, russe comme une vodka et efficace comme le KGB (ou l'inverse, c'est pareil). Mais Kate Archer est loin d'être une conne (normal, puisque c'est vous qui l'incarnez), et elle sait se servir d'une foule de matériels de combat ; il est donc hors de question de laisser continuer cette saignée. Ainsi, durant une quinzaine de missions, elles mêmes coupées en moyenne en trois chapitres, on devra se servir de ses neurones et mettre à profit sa trentaine d'armes et de gadgets différents pour s'en sortir en un seul morceau.

À l'instar d'un Tomb Raider, le héros principal est une femme, et contrairement à Tomb Raider justement, le gameplay est ici différent. Certes, d'aucuns diront que dans Unreal, le personnage joué par défaut appartenait au beau sexe lui aussi, mais cette fois-ci, on a affaire à un shoot beaucoup moins bourrin, et dans lequel le beau sexe met vraiment à profit ses charmes pour bon nombre de situations. De plus, au vu des exigences du scénario, la discrétion est de mise, et se trimballer dans un hôtel arme au poing risque plus de provoquer la pagaille qu'autre chose. Enfin, sachez qu'en jouant à No One Lives Forever, vous serez du côté des gentils, et que de fait, dès que l'une de vos balles touchera un civil, la partie sera perdue.

Un autre TEMPS

L'autre particularité du jeu, c'est son cadre. On se retrouve propulsé dans cette époque complètement décalée qui s'est étendue de 1965 à 1970. Dans cette période, tout ce qui

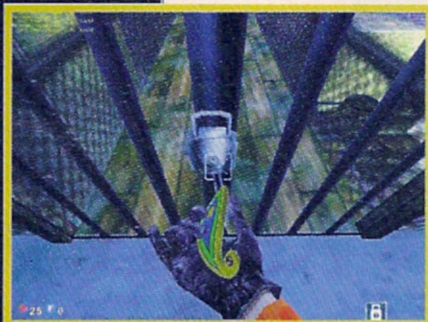


Certains niveaux risquent d'être bien prenants, à l'exemple de cette séquence où l'on doit sortir d'un avion en train de s'écraser.

ressemblait à une femme rêvait de porter une robe Courrèges ou encore Paco Rabanne, tandis que Pierre Cardin prenait un certain soin à transformer la mode masculine. C'était donc le temps où tout le monde s'habillait n'importe comment, et que, de fait, personne ne s'en apercevait. Les couleurs flashis étaient franchement à la mode, et on trouvait encore des gens, comme James Bond première période, qui portaient des chapeaux. L'insouciance du grand public était à la hauteur de l'intensité de la crise de la Guerre froide. Pendant que des pays alignaient des menaces de conflits nucléaires, une bonne partie du monde occidental « normal » passait son temps à parler de jerk, et de boîtes branchées. Ceci pour dire qu'on baigne vraiment dans une ambiance comme celles des films « Opération Tonnerre » ou « Banco à Bangkok pour OSS 117 » (non, ce n'est pas une blague, ce film existe vraiment), sans oublier la « Panthère Rose ». On a donc l'application parfaite de l'antithèse du véritable espion.
Ainsi, on se retrouve devant tout une clique de personnage qui a dû faire rêver le cinéphile de cette époque.
Idem pour les dialogues qui tiennent des meilleurs moments de séries comme « Destination Danger » ou encore « Max la Menace », quand les personnages se rendent compte du ridicule des mots de passe employés pour convenir d'un rendez-vous. Rien que grâce à ça, ça s'annonce bien décalé. Vous remarquerez que « Austin Powers » n'a pas été cité : c'est normal, puisque d'après ce qu'on a vu du jeu, ce film n'a AUCUN rapport, de près ou de loin, avec l'esprit du gameplay. Austin Powers est un film loufoque ; No One Lives Forever ne l'est pas. Enfin, pour le moment.

PETIT COURS de physique





On aura bien sûr tout une panoplie de gadgets spécialement étudiés pour l'agent Archer. C'est pratique une barrette en titane...

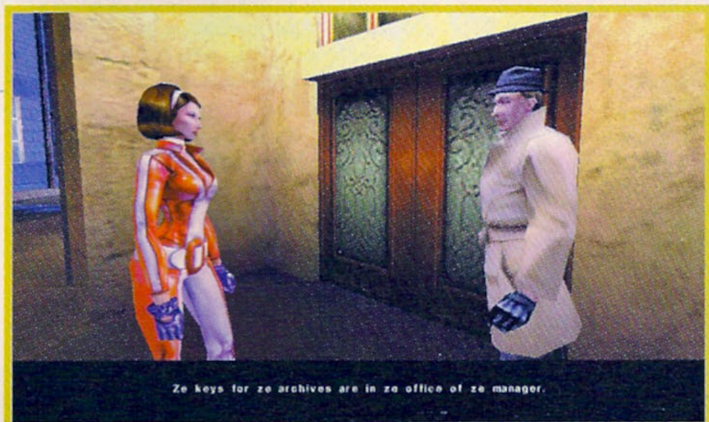
Techniquement, bien que tout ne soit pas encore au point (ce qui explique les textes en haut à gauche des photos), on doit s'attendre à quelque chose d'intéressant. Oh, rien de révolutionnaire ! La 3D est correctement exploitée, et la modélisation des personnages est on ne peut plus classique. Heureusement, celle-ci est tempérée par l'animation : il bénéficie d'une démarche, d'attitudes, et de comportements qui les humanisent fortement. Idem pour la chute des corps : cette fois-ci, on ne verra plus jamais un cadavre traîner au milieu d'escaliers ou de pentes. Là, ils se cassent vraiment la gueule. Enfin, puisqu'on a sous la main un jeu d'espionnage proprement dit (comme on pouvait avoir des films d'espionnage), l'I.A. aura été habilement exploitée. Avec des gardes qui font des rondes, des chiens qui aboient quand on passe en courant devant eux, ou des caméras de sécurité qui donneront l'alarme en deux temps trois mouvements. Non seulement cela permet aux méchants de s'organiser pour essayer de prendre le joueur en sandwich, mais ça permet aussi d'attirer lesdits méchants dans de véritables guets-apens. Loin de bouleverser les règles du jeu de shoot, No One Lives Forever risque quand même d'en modifier quelques-unes.





Au chapitre DES HICS

Il y a eu pas mal de modifications de la version alpha à la bêta, et une foule de petites choses désagréables ont correctement été effacées. Cependant, en l'état, on peut s'interroger sur deux petits « défauts ». Premièrement, pour un jeu où la discrétion est de mise, on n'a manifestement pas la possibilité de jeter un coup d'œil sur le côté, sans s'exposer pour autant, un peu à l'instar de ce qu'on pouvait faire dans Rainbow Six. Ce n'est certes pas gênant, mais ce petit plus aurait été souhaitable. Ceci dit, rien ne nous dit que cette option ne sera pas présente dans la version définitive. Le deuxième point est lui un peu plus sérieux : il n'y a pas de localisation des dommages. Entendez par là que lorsqu'on se prend des dégâts, on ne sait jamais d'où ils peuvent venir, et le temps de scruter autour de soi pour localiser l'ennemi, on se retrouve vite assez bas en matière de jauge de vie. Mais il y a encore une foule de choses qui doivent être rajoutées avant la version définitive, comme les effets de certains objets que l'on peut trouver, comme les médikits, les munitions, et tout autre gadget.
On attend de voir.



Puisqu'on reprend les bonnes recettes des films d'espionnage des années 67-70, on aura toujours des contacts à prendre auprès de ses « indics ».

bob arctor

Sacrifice



C'est grand, c'est noir, ça tue. Ce n'est rien d'autre que la Mort.



Petite séance de sacrifice entre deux récoltes d'âmes.



Un moteur tellement brillant, qu'on croirait voir une cinématique.

Des créatures superbes et terrifiantes.





L'autel de votre dieu. Ici, un gros quartz.

MACHINE PC CD-ROM
GENRE STRATÉGIE TEMPS RÉEL
EDITEUR INTERPLAY
DÉVELOPPEUR SHINY ENTERTAINEMENT
SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE 2000



Tiens, un jeu de strat' temps réel. Tiens, un jeu de Shiny Entertainement. Est-ce un nouveau miroir aux pigeons des auteurs du sinistre MDK 1, ou bien au contraire quelque chose de nouveau et de révolutionnaire ?



L'un des sorts les plus impressionnants du répertoire : il fait sortir les roches du sol.



L'un des magiciens que vous pouvez contrôler.

Alors que l'on attendait patiemment un Black & White (qui vient d'être repoussé pour l'an 8721 du calendrier grégorien), un Halo ou un de ces futurs hits hauts en couleur, voilà que l'on voit débarquer un produit extraterrestre. La chose est d'autant plus extraordinaire que je n'avais pas daigné moi-même consacrer mon précieux temps à un jeu venant de cette boîte, depuis MDK 1. Depuis Messiah, cependant, il semblait que ces lascars étaient sur la bonne pente, cette fois-ci ascendante : un design et un moteur graphique à la hauteur, une bonne plâtrée d'effets, et pour changer, un gameplay ressemblant enfin à quelque chose. Sacrifice est une grosse surprise pour tout le monde. En effet, ici, on ne reste plus dans le domaine du jeu d'action clinquant, mais on s'attaque à un genre autrement plus compliqué à maîtriser : le jeu de stratégie temps réel.
En effet, Perry et sa bande semblent tout bonnement avoir voulu s'essayer dans ce genre où seuls quelques jeux





originaux (Total Annihilation, Age of Empires) arrivent à percer. La chose est encore plus étonnante lorsqu'on s'aperçoit que le tout se déroule dans un univers en 3D que l'on peut qualifier de « fort exotique ».

Il était UNE FOIS un background

Le background de Sacrifice ressemble un poil à celui de TA : Kingdoms. On y retrouve cinq pouvoirs, en fait cinq dieux plutôt antagonistes dominant chacun une sphère de l'univers. Le joueur incarne un magicien qui va mener une campagne dans un camp ou dans un autre afin de tenter d'apaiser tour à tour ces cinq lascars. En s'engageant dans une faction, il se verra doté des pouvoirs élémentaires propres à cette dernière, qui viendront s'ajouter à sa liste de sorts. La campagne solo comprend une cinquantaine de scénarios. La petite originalité est que vous allez passer d'un camp à l'autre à votre guise, profitant ainsi, à chaque niveau, des pouvoirs qu'offrira la faction de votre choix. Chacun de ces derniers modifie parfois en profondeur la manière de mener à bien une mission. Il sera donc possible

Sacrifice

APEX

Un petit mot sur Scapex, l'éditeur de niveaux qui sera livré avec le jeu : c'est un outil extraordinaire, qui permet de créer des scénarios d'une manière visuelle et dynamique. C'est plus qu'un simple baratin des programmeurs ; l'outil est très impressionnant : en un tournemain, on étire, on creuse et on dessine une carte. Durée de l'apprentissage du soft : une heure grand maximum. Les scénarios générés sont immédiatement utilisables, et on placera de manière visuelle les monstres et objectifs. Les textures, quant à elles, s'appliquent aussi d'une façon immédiate avec un pinceau, et se mélangent les unes aux autres pour éviter les effets de tuiles apparents. On pouvait se demander après combien de temps la sortie du jeu suivrait celle de l'outil, mais la bêta destinée à la presse nous a fourni une réponse immédiate : Scapex marche d'ores et déjà, et sera inclus dans la boîte de jeu.

UN PAVÉ TECHNIQUE POUR LA ROUTE

Parlons un peu de la vitesse, qui est la préoccupation première pour ce genre de jeu. Pour ce que j'ai pu en voir, Sacrifice tourne parfaitement sur une bécane à base de PIII 500 (tout de même !, ndrc) avec une pauvre carte ATI Fury en 1024x768, options graphiques activées. Celles-ci sont d'ailleurs assez nombreuses, et on peut bidouiller à peu près tout, du mode de texturing des maps à la finesse des personnages ou des terrains. Un curseur permet de choisir une vitesse d'affichage donnée (par exemple 20 images/s), le programme se chargeant alors de tous les réglages graphiques nécessaires. Contrairement à nombre d'autres jeux en 3D, qui commencent à peiner à partir d'une quinzaine d'unités minuscules affichées en même temps, le jeu de Shiny semble supporter une infinité de polygones et d'effets simultanés, tout en gardant une vitesse très normale. Décidément, ce jeu m'aura surpris du début à la fin.



Attaque d'un village ennemi à coups de bombardements magiques.



Le docteur pompe les âmes à la seringue, avant de les sacrifier.

de façonner son magicien au gré des alliances, afin de tester des combinaisons de sorts gagnantes et des stratégies toujours renouvelées. Pour ce jeu de strat' temps réel, tout a été réduit au strict minimum du point de vue de la logistique. Les terrains comprennent un élément de base : l'autel de votre dieu, où vous pourrez vous ressourcer en pouvoirs et en points de vie. Çà et là, sur le terrain, on trouve des sources de mana sur lesquelles il faudra édifier des puits afin d'en recueillir les fruits. Voilà pour la section « bâtiments et travaux publics ». Ici, plus de buildings à construire : tout se crée à partir de sorts et de miracles. Le monde de Sacrifice est violent et plutôt cruel. Le nom du jeu, par exemple, vient du fait qu'à de nombreuses reprises, vous devrez immoler l'une de vos créatures, pour détruire l'autel d'un dieu adverse ou vous approprier l'âme de l'une de vos victimes. Ces âmes, parlons-en : en plus de votre force et de votre mana, le magicien possède un compteur d'esprits allant de 0 à... beaucoup, représentant le nombre de créatures qu'il peut créer en puisant dans cette réserve. Le seul moyen d'avoir des âmes supplémentaires est de s'approprier celles des unités ennemies tuées au combat, et qui flottent mollement au-dessus des dépouilles de ces dernières, au gré du vent. Pour ce faire, rien de plus simple : on lance un sort, et une sorte de monstre muni d'une seringue apparaît, capture l'essence de l'ennemi, et la ramène à votre autel pour une petite séance de sacrifice. Quant à vos propres créatures, leurs esprits pourront être glanés par le magicien passant à côté d'elles, avec tous les risques que comporte ce genre d'exercice. Pour résumer simplement, il s'agit, pour le participant, d'éliminer les magiciens adverses en détruisant le temple de leur dieu, leur supprimant ainsi le pouvoir de se régénérer. En effet, un magicien peut se faire tuer, mais il suffit que son esprit retourne auprès d'une de ses pierres pour revivre lentement. Côté commandes, que du bon : un double clic sur une unité sélectionne ses pairs, on peut diriger ces dernières sur la carte du radar et leur faire exécuter un maximum d'actions d'un simple clic de la souris. Pêle-mêle, on trouve aussi quelques trucs géniaux : par exemple, le fait de pouvoir tracer dans les airs, à la manière d'Arx, des formes qui indiqueront à nos armées les formations correspondantes à adopter. Un clic droit prolongé fait apparaître un menu d'unités dans les airs, où l'on navigue d'une façon très originale et agréable. Tout ceci évite bien sûr de perdre un temps fou : l'ensemble du jeu est une réussite du point de vue de l'ergonomie. D'ailleurs, le même esprit touche les sorts qui pourront être lancés en tapant des abréviations sur le clavier.

Un effort de design énorme et un bon gameplay, comme rarement vu dans un jeu de Shiny.

Pour terminer avec les innovations techniques inutiles mais grandioses et inédites, il est possible de prendre un screenshot du jeu en 3D et de le sauver au format Quicktime VR, histoire d'archiver les moments clés du jeu. Lorsque Joystick sera publié au format holographique (c'est prévu avec notre imprimeur pour notre numéro 402), faites-moi penser à vous re-balancer tout ça dans nos pages.

Sacrifice : le « bucolique » rejoint l'« atroce ».



Débauche d'effets en TOUS GENRES

Difficile de parler de Sacrifice sans s'étendre longuement sur son habillage. Sans avoir besoin de réfléchir longuement, on s'aperçoit, dès les dix premières minutes de jeu, qu'on a affaire à quelque chose d'exceptionnel, esthétiquement parlant. Ici, le moindre objet est clinquant, animé ou projette des effets. Shiny semble avoir vidé les réserves mondiales de graphistes doués pour ce jeu. Ici, le superlatif est de mise à chaque fois que l'on découvre l'un de ses nouveaux aspects visuels. Mais pour y voir plus clair, parlons déjà un

peu des mondes. Chacun des terrains que nous allons parcourir prend la forme d'une île flottante – il ne s'agit pas du dessert, mais bel et bien d'une vraie île flottant au-dessus des nuages. Les créatures habitant ces lieux semblent tout droit sorties des rêves d'un dingue : torturées à souhait, parfois même pseudopodisées, elles tiennent plus de l'univers d'un Tim Burton sous champignons magiques que des classiques rejetons de l'heroic-fantasy. Bien loin d'être immobiles, ces créatures sont bourrées de tics, de petits mouvements les rendant quasiment vivantes. Cette sensation est encore accrue par leur mode de déplacement, à chaque fois particulier. Certaines rampent, d'autres volent d'une façon étrange. Chacune d'entre elles possède une personnalité qui lui est propre, et leurs réactions pendant les combats sont très variables, tout en restant dans les limites que l'on imposera à leur comportement.

Comment parler de Sacrifice sans évoquer les dizaines d'effets qui apparaissent dans le jeu à tout moment. Ici, chaque élément du gameplay est prétexte à une explosion, une aura, des étincelles qui fusent en l'air, sans parler de chacun des sorts qui possède une représentation graphique unique. Du point de vue technique, Sacrifice est aussi une réussite : un fog comme on en a rarement vu, du multitexturing à tous les étages, des effets de particules tout aussi nombreux. Les textures du terrain sont magnifiques et très fines, mais ça n'est rien comparé à celles qui constituent les couches de nuages animées, entre lesquelles viennent percer des rayons de lumière façon cieux grecs antiques. C'est beau, c'est splendide. Du jamais vu. Pour continuer à



causer emballage, Shiny a aussi fait un effort colossal du côté de la musique et des plages sonores. La première est de type « dark ambiance », rappelant un poil celle de TA : Kingdoms, et se mélange d'une façon parfaitement homogène avec les décors et le jeu. Les persos et le narrateur (une sorte de chouette mutante qui l'ouvre vraiment trop) ne se prennent pas très au sérieux, et sont plutôt en recul par rapport à ce background assez assommant qu'ils nous assènent, s'excusant même parfois de certaines paroles bidons.

En attendant LE TEST

Tant que le gameplay ne sera pas définitivement calibré, il sera assez difficile de se prononcer sur la qualité de ce dernier. Toutefois, pour ce que j'ai pu en voir, il a été plutôt très bien pensé. Reste à savoir s'il tiendra plus d'un Warcraft, d'un Myth, ou bien d'un Battlezone halluciné. Vraisemblablement, il ressemblerait plutôt à quelque chose se situant entre ces deux derniers, avec une certaine tendance vers l'innovant, le mode bourrin et le sanguinolent. Avec Sacrifice, Shiny n'y va pas de main-morte côté effets gore. En effet, toutes les dix minutes, le terrain de jeu se verra marbré de sang ou de matières tout aussi organiques, gluantes et dégueulasses. Les créatures en elles-mêmes ne sont pas des plus réjouissantes et auraient plus leur place dans un bestiaire des monstruosités que dans un livre de contes de fées. L'une d'elles ne fait rien de moins que de cracher ses boyaux et ses tripes à la mode de Caen au faciès de ses victimes. Les sorts, morbides au possible, réservent tout aussi bien des choses de ce genre. Très clairement, le jeu est classé « Adultes » aux États-Unis et risque de passer derrière les comptoirs en Allemagne. Donc, pour ne parler que de ce dont on est sûr, sachez que le moteur graphique du nouveau Shiny est révolutionnaire, tant par la richesse de ses effets ou la beauté de ses décors que par l'extraordinaire originalité du monde et des personnages.

LES SORTS

Que serait un magicien sans ses sorts ? Ceux-ci sont divisés en trois écoles, comprenant les bâtiments, les unités et les pouvoirs propres à vos dieux. Tous ces sortilèges possèdent des possibilités uniques et originales, tant dans leurs représentations graphiques que dans leur fonctionnement. À la base, tout magicien possède un sort d'attaque propre à son culte, le pouvoir de se téléporter à l'un de ses autels, d'appeler un voleur d'âmes, d'augmenter sa vitesse et de soigner. Le reste des sorts n'est qu'éclectisme, à commencer par les très nombreux types de créatures qu'il est possible d'invoquer. Ces dernières possèdent des attaques et des défenses très particulières ainsi que des vulnérabilités. Côté maléfices, on peut trouver des choses très surprenantes : le nécromancien possède par exemple une nuée de mouches qui l'entourent et qui attaqueront l'ennemi qui voudra s'y frotter d'un peu plus près, tout en le soignant grâce aux blessures que les insectes infligeront aux autres. Un autre dieu lui fournira la possibilité de protéger ses ouailles avec un arc-en-ciel (ne pas louper l'effet graphique). Au milieu d'une mêlée, les forces de la nature pourront lui permettre d'invoquer une pluie de grenouilles. Le dieu des ténèbres l'autorisera à invoquer la Mort, qui se mettra à se balader sur le terrain et qui provoquera un décès immédiat de tous les pauvres bougres qu'elle arrivera à toucher. On pourrait donner une bonne cinquantaine d'autres exemples que ceux-ci, sans même commencer à parler des pouvoirs uniques que possèdent la plupart des créatures invoquées. Le ranger, par exemple, peut projeter sa vision à distance et jouer le rôle de « super éclaireur ». Un mort-vivant peut simuler la mort et ainsi s'en tirer à bon compte face à un adversaire peu rusé. D'autres pouvoirs magiques permettent des actions beaucoup plus visuelles, comme faire apparaître des volcans en plein milieu des îles, créer des tornades ou encore des créatures bien plus énormes et inquiétantes. On nage en plein rêve.



Mur de terreur.



Tout ce qui se situe à l'intérieur de ce tracé disparaîtra dans un gouffre.



Création d'une boule de feu à partir d'une roche en fusion.



Un arc-en-ciel protecteur qui rebondit de créature en créature.



Des paysages aux allures très variables. Ici, un sort de mur d'épines a été lancé.







IANSOLO

Battle Isle
The Andosia War



En marge des développeurs de jeux débiles du genre The Settlers, Blue Byte est surtout connu pour avoir développé la série des Battle Isle. Après plusieurs années d'attente, le quatrième épisode de la série s'apprête à conquérir de nouveau nos disques durs.

Un grand frisson de nostalgie m'a parcouru l'échine en voyant le petit dernier de Blue Byte atterrir à la rédaction. Ça tient en deux mots : Battle Isle. Pour certains, ce nom ne veut rien dire. Et pourtant, Battle Isle est une légende au pays des jeux vidéo. Battle Isle, c'est un peu le chaînon manquant, le premier soft qui montrait qu'un wargame pouvait être autre chose qu'un truc chiant et compliqué. Juste après, on a eu Dune 2, puis Command & Conquer. De là à dire que Battle Isle est l'ancêtre des jeux de stratégie temps réel...

Alain Decaux raconte

Situés dans un univers futuriste, les trois premiers Battle Isle proposaient au joueur de prendre le contrôle d'une petite armée d'unités pour affronter l'I.A. de l'ordinateur ou un adversaire humain. À l'époque (1991), c'était du tour par tour, ce qui n'a jamais été un défaut du point de vue des possibilités tactiques. Battle Isle proposait déjà des fonctionnalités sophistiquées. On pouvait construire des voies de chemin de fer pour le transport des unités. En fait, on avait plutôt intérêt à les construire car le programme gérait aussi les saisons. Si on ne possédait pas d'infrastructures et qu'il se mettait à neiger, bonjour pour arriver à bouger ses unités ensuite. Avec Incubation, Blue Byte passe à tout autre chose. Dans un univers à la Space Hulk (marines contre aliens), Incubation se situait à l'échelon tactique et était réalisé en 3D. Un jeu remarquable aussi ; nous avons passé des nuits entières à jouer en multi. Pour Battle Isle IV: The Andosia War, Blue Byte revient au concept de base. Enfin, avec pas mal de nouveautés quand même.

Une simulation de conflit

L'histoire de The Andosia War démarre en 345 du Nouvel âge, pas très longtemps après les événements décrits dans Incubation. Sur la planète Chromos, les guerres de l'Empire ne sont plus qu'un vieux souvenir, et la catastrophe de Scayra semble oubliée. Sur l'île de Merth cependant, un nouveau pouvoir est en train de se développer : une secte répondant au nom des Enfants de Haris. Son credo : la paix par la guerre. Son objectif :



MACHINE PC CD-ROM
GENRE SIMULATION DE CONFLIT
EDITEUR UBI SOFT
DÉVELOPPEUR BLUE BYTE
SORTIE PRÉVUE DÉCEMBRE 2000





Un zoom très puissant

Battle Isle vous obligera à gérer ressources et constructions







la dissolution du système politique corrompu de Chromos et l'avènement d'une nouvelle dictature dirigée par leur très charismatique grande prêtresse (brrr).
Les activités de la secte sont concentrées sur la production d'une mystérieuse substance, l'Andosia, qui semble lui permettre de développer considérablement son emprise sur la population et sa puissance militaire. Graduellement, la secte compte de plus en plus de membres et construit son premier complexe militaire. Le pouvoir légitime de Hallwa n'a pas vu venir la menace et se trouve pris de court quand la secte déclare officiellement la guerre. C'est à ce moment que le joueur rentre en lice en prenant la tête des forces du général Bratt. Ce même Bratt qui était simple troufion dans Incubation.



Le retour du tour par tour

On retrouve donc les principes des premiers Battle Isle. Dans un univers futuriste, plusieurs joueurs s'affrontent pour le contrôle d'un territoire. En utilisant toutes les forces possibles (avions, bateaux, tanks et même troupes terrestres), chacun essaye de prendre l'avantage sur les autres. Dans la grande tradition de la série, Battle Isle IV sera basé sur le tour par tour. En outre, entre les phases de combat, les joueurs développeront leur recherche scientifique via un arbre de technologies.
En fait, il y aura aussi une composante temps réel puisque la recherche pourra être menée indépendamment des tours de jeu. Chaque joueur disposera d'un temps limite pour déplacer ses unités. Quand son tour s'achèvera, la recherche ne s'arrêtera pas. Et le joueur pourra continuer à gérer la production des unités pendant le tour des adversaires. Ces unités seront prêtes à l'emploi quand il reprendra la main. Battle Isle devrait donc cumuler les avantages du tour par tour pour les combats, tout en évitant les temps d'attente gavants, grâce à ce système de production en continu. Et à la manière du fantastique M.A.X., les unités pourront être mises en mode défensif pour riposter automatiquement à des tirs ennemis.



Vous en connaissez beaucoup des wargames dans lesquels les unités sont aussi détaillées ?



Réalisation

Comme Incubation, Battle Isle IV sera basé sur un moteur 3D. Au vu des images, ce n'est pas une révolution graphique qui nous attend. Pourtant, le soft semble prévu pour afficher pas mal d'unités à la fois, et on se doute qu'ils ont préféré se concentrer sur la jouabilité plutôt que sur les effets tape-à-l'œil. De plus, le moteur intégrera un système de zoom très puissant. La caméra pourra venir suffisamment près pour dévoiler le moindre point noir sur le nez d'un soldat, puis reculer jusqu'à ce qu'il finisse par disparaître dans le décor. Avec une telle fonction, il devrait être possible de mieux appréhender les reliefs du terrain et s'en servir lors du placement des unités. Le jeu sera aussi capable de gérer l'écoulement du temps pendant la journée. À un certain moment, on aura accès à des générateurs fonctionnant à l'énergie solaire. Et le jour laissera la place à la nuit, puis reviendra dans un magnifique lever de soleil qui illuminera une à une les façades des bâtiments de votre base...
The Andosia War comprendra deux campagnes, et des scènes intermédiaires de style BD viendront s'intercaler entre les missions. On pourra bien évidemment s'étriper en réseau, avec jusqu'à huit joueurs répartis dans deux équipes. Le jeu via Internet se fera sur les serveurs de Blue Byte et comprendra un système de classement. Difficile de dire si l'interface sera suffisamment bien foutue pour arriver à manipuler autant d'unités à la fois. Cependant, The Andosia War est prévu pour une sortie courant décembre ; on devrait rapidement être fixé lors d'un test le mois prochain.

beta version



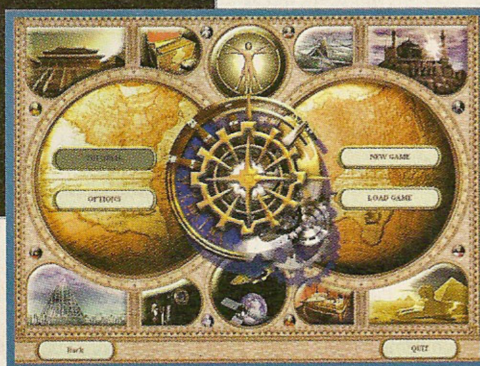


L'un des écrans de diplomatie avec les options de contre-propositions affichées.

Bob Arctor

Call To Power II

Call to Power, premier du nom, était sorti le cul un peu assis entre deux chaises. La raison à cela : ayant une paternité légendaire, il se devait d'avoir un gameplay sans défauts, propre à satisfaire les dizaines de milliers de fanatiques du jeu sorti en 1992. La tâche pouvait sembler d'autant plus difficile que le père Sid Meier avait mis les voiles pour aller fonder sa propre société, spécialisée dans le développement de wargames de guerres civiles ricaines.
Cécilia Barajas, ancienne chef de projet de Zork Nemesis, avait réussi contre toute attente à mener à bien cette tâche périlleuse, en proposant ce qui était à mon avis la meilleure version de Civilization depuis Civ II.
Première surprise : Call to power II semble avoir oublié ses origines au passage. Ainsi, adieu le Civilization qui rejoint Sid Meier dans les limbes du jeu. L'idée globale qui a entouré la création de CTP II a été de satisfaire les demandes des joueurs qui n'ont cessé, via des sites de passionnés, d'apporter de nouvelles idées ou de faire de nombreuses remarques sur le gameplay du hit d'Activision. Sur ce point, on ne pouvait que les féliciter mais en même temps, on était en droit de se demander si l'avis de la majorité d'un public était bel et bien le meilleur pour développer un jeu de ce genre. Les cartes de CTP II sont globalement les mêmes que dans le volet précédent. On trouve aussi quelques nouveautés dans les types de jeu proposés. Ainsi, trois nouveaux scénarios viennent faire leur apparition. Parmi ceux-ci, le développeur annonce la Deuxième Guerre mondiale, les campagnes d'Alexandre Le Grand et la fin de la Guerre froide. Dans la bêta testée, les scénarios existants étaient les Sept samouraïs et la Première croisade. Du coup, qui sait ce qu'ils vont laisser dans la version définitive ? Chacun d'entre eux est assez immense et censé durer vingt-cinq heures pour un joueur moyen.



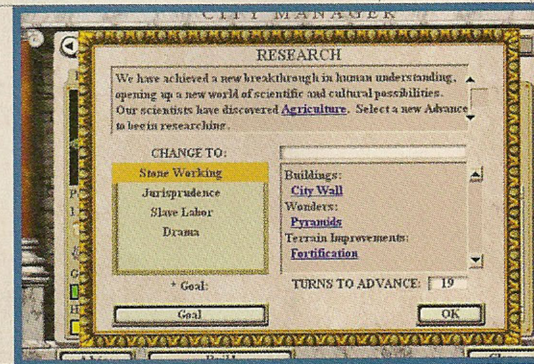
Chaque nouveau volet d'un Civ'-like est toujours attendu impatiemment par des milliers de fans. CTP II introduit une nouvelle donne dans ce genre prestigieux.

L'espace, ancienne FRONTIÈRE

Disons-le sans fioritures : exit l'espace. C'est sans doute l'un des plus gros changements apportés au gameplay du jeu. Ici, plus question d'aller s'éclater du côté d'Alpha du Centaure, où Sid Meier a d'ailleurs monté un club de vacances, une activité à temps plein qui l'empêche apparemment de faire des jeux corrects depuis plus de deux ans. Cette suppression a été décidée lorsque les développeurs ont compris qu'il n'était pas forcément bon pour un joueur de passer autant de temps ailleurs que sur la carte terrestre, et ce, plus spécialement vers la fin du jeu, où tout mouvement maladroit

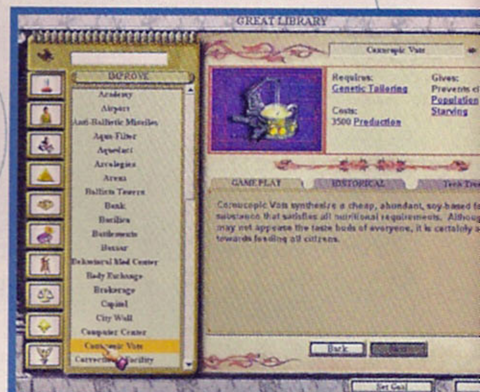


MACHINE PC CD-ROM
GENRE CIVILIZATION-LIKE
EDITEUR ACTIVISION
DÉVELOPPEUR ACTIVISION
SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE 2000





La frontière (en bleu) est cette fois très nettement délimitée. Elle rendra des services incroyables aux nations un peu xénophobes.



L'encyclopédie devient de mieux en mieux foutue. Ici, des options de recherche par mot clef.



Rien de tel que le cheat mode pour vous montrer l'étendue et la finesse des nouvelles textures du jeu.

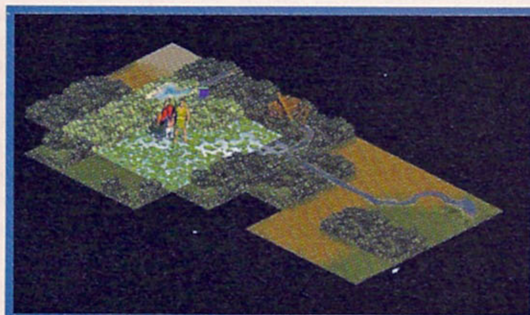


Les unités sont décrites de fond en comble ; on y parle même de leurs tactiques.

peut faire quelques milliards de victimes. Ici, plus de technologies trop spécialisées à développer, plus de courses au vaisseau spatial qui, au moment de sa mise en route, devient le plus souvent un aimant à bombes nucléaires. Pour compenser ce manque d'aventures spatiales, les auteurs de CTP II ont voulu davantage développer le côté aquatique. Ici, on ne colonise plus l'espace mais on se penche enfin sur le problème des océans. Cela a le double avantage d'être très utile pour la faim dans le monde, mais aussi de faire chier les dauphins. Pour mieux coller à cette nouvelle tournure du scénario, l'échelle temporelle de CTP II a été ramenée à une période qui s'étend de - 4000 à 2300 (au lieu de 3000 ans). Les gouvernements présents sont identiques à ceux des jeux précédents pour ce qui est de leur type et de leur nombre. Cependant, chacun d'eux possède des caractéristiques un peu plus nombreuses, pour creuser encore l'écart entres les différents types de politiques. Ces dernières sont le nombre maxi de villes, le facteur de natalité, les facteurs de production, scientifique et économique, l'efficacité commerciale, le support militaire, la loyauté des citoyens, le facteur de loi martiale, le coefficient d'écologie et les allocations maximum faites à la science.

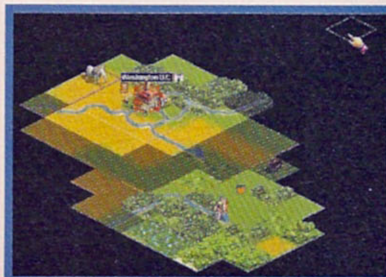
On CORRIGE le tir

CTP, comme les autres Civilization, avait un défaut majeur très idiot, que ses développeurs avaient toujours laissé en friche : les unités obsolètes (comme les cavaliers que l'on laissait dans des villes jusqu'en l'an 2000) étaient capables d'attaquer et de détruire d'autres unités plus modernes et flambant neuves. Ce problème d'anachronisme militaire a été réglé : désormais, ces dernières ne sont plus seulement munies de caractéristiques, mais aussi de classes empêchant ainsi les piquiers de s'attaquer à de la cavalerie blindée. Pour gérer les villes, le maire se présentera comme un conseiller qui vous permettra d'automatiser de nombreuses tâches que certains trouvent contraignantes, et ce bien au-delà de simples choix de développement ou de militarisation. L'un des plus gros ajouts de CTP II concerne certainement les nouvelles conditions de victoire. On se souvient que la guerre économique avait été l'un des plus grands apports de Call to Power, premier du nom. Désormais, on pourra remporter la victoire par la science ou la diplomatie. La première est une course technologique vers des techniques clés que l'on devra acquérir le plus vite possible. Quant à la victoire diplomatique, de loin la plus dure, elle demandera à votre civilisation de devenir l'alliée de toutes les autres nations encore vivantes sur le plateau de jeu. Bien entendu, l'expérience devient de plus en plus difficile au fur et à mesure que l'on se fait de nouveaux amis, forcément antagonistes entre eux. À cause de cette nouveauté, le système de diplomatie s'est étoffé de quelques options intéressantes. Ici, on aura un vaste choix de propositions ou de traités que l'on pourra envoyer. En plus de ceci, le diplomate aura un panel de tons de voix dans lequel on pourra piocher, et qui permettra d'adapter son attitude à la puissance d'un interlocuteur. En dernier lieu, à chaque proposition ou demande faite par un adversaire, on pourra répondre par une contre-proposition, qui permettra de multiplier les possibilités de négociations à l'infini. Bonne nouvelle pour nos amis les pacifistes : les actes tels que raser biologiquement une région, purifier une ville par le feu nucléaire ou la contagion nanotechnologie auront désormais une grande incidence sur le jeu. Ces actes, appelés à raison « atrocités », pèseront de tout leur poids sur les futures négociations et modifient l'attitude des autres nations moins belliqueuses à l'égard du pays attaquant. Nationalisme oblige, CTP verra l'apparition de frontières. Ces dernières, réclamées à cors et à cris par nombre de fans, empêcheront le voisin de venir s'installer en douce chez vous « sans le faire exprès ». Elles se matérialisent par une ligne bleue entourant chacune de vos villes, et dans laquelle des unités militaires auront grand mal à pénétrer sans déclarer une guerre. Bref, c'est la fête.



Cette petite interface contextuelle qui apparaît au bas de l'écran fait merveille pour résumer toutes les options d'unités ou de villes.



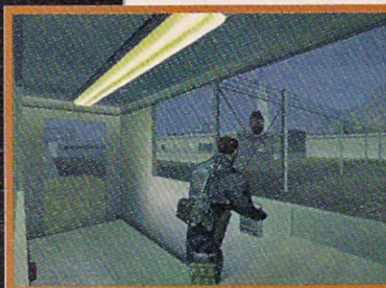


Rien de changé du côté du principe de jeu dans les tout débuts de partie.





Un sukoi bien tranquillos dans son hangar.



On pourra passer à la 3e personne pour agir sur l'environnement.

Bob Arctor

Project IGI

Voici encore un jeu où l'on incarne un commando ! Oui, encore un. Cette fois-ci, la beauté et le réalisme du moteur devraient apporter beaucoup plus que ceux d'un H&D ou d'un Delta Force, bien trop chatoyants pour que l'on puisse réellement s'éclater entre copains de régiment.

Depuis un an ou deux, on assiste à une recrudescence des jeux au gameplay tournant autour de la « discrétion ». Que leurs thèmes se situent dans un monde médiéval fantastique (Thief, The Dark Project), cyberpunk (Deus ex) ou actuel (Rogue Spear , Hidden and Dangerous), le public semble grandement apprécier les tâches d'infiltration que les développeurs lui confient. Project IGI ne semble pas échapper à la règle. Au vu de ses premières images, il apparaît comme un challenger très sérieux des produits stars de Red Storm Entertainement : IGI ne propose rien de moins qu'un jeu où, une fois de plus, on incarnera un commando qui doit s'infiltrer dans les pays ennemis.

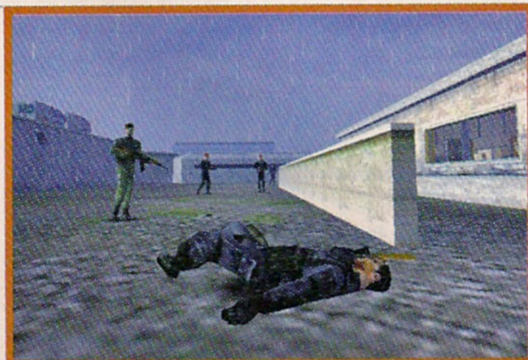
Dans IGI, vous allez incarner Jones, un ancien agent du spécial « air service » qui a pris une retraite un peu spéciale, puisqu'au lieu de s'adonner au golf comme toute personne normale, il a préféré se transformer en mercenaire, histoire d'occuper son temps libre et d'augmenter les versements de sa caisse d'alloc'. La campagne qu'il va mener l'entraînera en Russie, à la poursuite d'un général qui a pété les plombs depuis qu'un Mac Do a ouvert sur la Place rouge. Du coup, ce vilain bolchevique tente d'entraîner le monde dans le chaos, en faisant un classique chantage à la bombe nucléaire. L'idée de base est que le héros se trouve seul dans cette aventure. C'est une bien bonne



nouvelle pour les gars qui, comme moi, détestent le travail en équipe et se sont acharnés à finir Rainbow Six en solo, au lieu d'emmener tous les ivrognes du coin à sa suite.

L'équilibre de la TERREUR

Le moteur du jeu est basé sur le système Realscape, lui-même basé sur l'ancien moteur de J.S.F. (voir encadré). Ce dernier, spécialisé dans les extérieurs, offre une représentation des terrains jamais vue jusqu'à aujourd'hui. La particularité majeure concerne le grand niveau de détails que l'on peut apercevoir à distance. Les développeurs se vantent même de pouvoir faire un zoom sur une branche d'arbre située à dix kilomètres de là. Côté graphisme, que du bon : le moteur est capable d'afficher des bâtiments complexes, contrairement à un Delta Force gavé de Voxel, de moins en moins performant à mesure que l'on progresse dans le temps. Autre bonne surprise : les représentations des ennemis sont quasiment parfaites ; à l'instar d'un Rogue Spear, ils meurent, courent, et bougent d'une bien belle manière.



MACHINE PC CD-ROM
GENRE EXCURSION MILITAIRE
EDITEUR EIDOS INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR INNERLOOP ENTERTAINMENT
SORTIE PRÉVUE DÉCEMBRE 2000







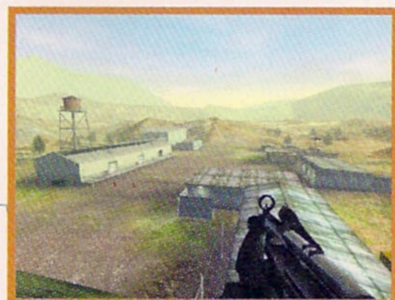
Le moteur graphique autorise une profondeur de champ jamais vue.

Une sorte de Rogue Spear pour intégristes des champs de bataille.



Une petite séance de grimpette.

À l'usage, le moteur du jeu se révèle idéal pour représenter les terrains : ici, on quitte les couleurs chatoyantes de Novalogic pour des textures très naturelles qui font honneur aux capacités de camouflage des hommes présents dans les scénars. Les combats de Project IGI s'annoncent fort impressionnants et aussi mortels que ceux d'un Soldier of Fortune, l'inutile côté viande hachée en moins. L'ambiance des escarmouches est très bien rendue : on flippe pour sa peau à chaque instant, le bruit d'une balle ricochant à nos côtés nous fait sursauter aussi sûrement que si un ami malicieux nous avait introduit un pétard dans l'oreille. La provenance des tirs est d'autant plus dure à déterminer que ceux-ci viennent de loin. D'ailleurs, l'une des mauvaises surprises réservées par les ennemis est qu'ils visent de mieux en mieux, si jamais vous faites la bêtise de rester dans un endroit, immobile, après avoir été repéré. Le gameplay de Project IGI s'annonce comme l'un des plus durs pour un jeu de ce genre. Tout d'abord, une localisation précise des dégâts nous dégoûtera, au bout de dix essais loupés, de l'idée de nous prendre une balle dans le pied, ou pire dans la tête, ce qui nous tuera sur le champ. La grande efficacité des armes qu'utilisent les ennemis est très impressionnante. Ainsi, on comprendra enfin la réticence qu'éprouvaient les soldats à s'approcher d'un nid de mitrailleuses. Les ennemis, eux, ont oublié d'être cons : ces derniers, connaissant fort bien leur matériel, ne manqueront pas d'exploiter ses possibilités. Du coup, il n'est pas rare qu'ils continuent à nous tirer dessus si l'on se réfugie connement derrière une caisse en bois ou une habitation en préfabriqué perméable aux balles. A contrario, ils n'hésiteront pas non plus à fuir si vous les avez impressionnés par votre habilité à dégainer plus vite qu'eux. Les types de missions sont très divers, allant de l'infiltration discrète à l'espionnage, en passant par un assassinat plutôt voyant.



Une base sibérienne dans toute sa splendeur. Oui, en été.

LE RÂTELIER DES HÉROS

Project IGI va nous faire endosser un équipement assez incroyable. Ici, tout le parfait petit kit du commando sera à notre disposition. Inutile donc de détailler le râtelier d'armes du coin et énumérer les M-16, Mp5, AK-74, mines claymore ou bazookas que l'on pourra utiliser. Toutefois, sachez qu'à l'instar de H&D, on pourra s'approprier le matériel que nos petits camarades russes laisseront tomber à terre après s'être pris une balle. L'utilisation du matériel est en soi assez excitante. Le fusil de snipe, par exemple, possède un réticule de visée plutôt jubilatoire pour les joueurs qui veulent sa la jouer « à la fourbe ».



Un héros de plus

La STOMB pour bientôt

Si tout se passe comme prévu, Project IGI sera certainement un futur grand jeu du genre. Bizarrement, il ne semble pas jouer sur l'originalité ou une liste impressionnante de features. En effet, ici, pas question de conduire ou de piloter un véhicule, d'établir une flopée de waypoints, ou de donner des ordres à ses petits camarades de jeu. Non, Project IGI se concentre sur le combat et l'infiltration, sans trop de fioritures.



Les armes du jeu sont très réalistes, et leur effets, tout comme leurs sons, sont conformes.

INNERLOOP



Innerloop n'est pas un développeur inconnu de Joystick. Il y a un peu plus de deux ans, je m'étais rendu chez eux, à Oslo, pour admirer un produit assez extraordinaire nommé J.S.F. Ce dernier était un simulateur de vol qui avait comme particularité technique d'utiliser un moteur « fractal » développé par le petit génie de 17 ans qui leur sert de programmeur principal. Cette technologie hybride avait comme avantage de conserver une grande beauté et une bonne fluidité, avec ou sans carte accélératrice. À l'époque où la plupart des vitesses des jeux étaient multipliées par deux ou trois lors d'un passage en mode Glide, cela s'avérait particulièrement alléchant. Même si Project IGI n'est que leur second jeu PC, on peut s'attendre à quelque chose de très original, tant du point de vue du gameplay que de la technique.





Le début du jeu commence dans des ruines aztèques. Ou peut-être incas.

Bob Arctor

Gunman Chronicles

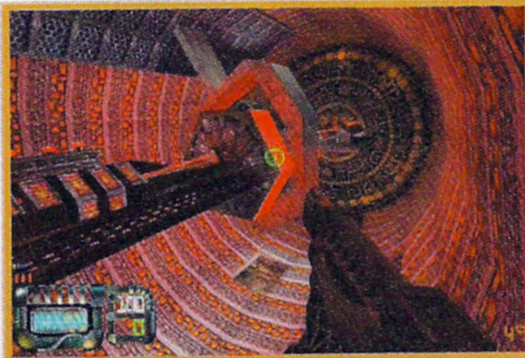
Faire un bêta-test d'un mod de Half-Life, ce n'est pas chose courante. Mais il faut dire qu'en voyant des mods solos aussi grandiose que celui de Rebellion (voir le numéro de Joy de juillet-août), il n'était pas question de louper quoi que ce soit d'aussi excitant.

Dans Gunman, vous allez incarner un soldat membre d'une force interstellaire, envoyé en reconnaissance sur une planète sauvage afin de déterminer la provenance des Xenomes, une race extraterrestre au nom ridicule. Le jeu vous entraînera à travers des temples antiques, des vaisseaux oubliés et des bases de taille gigantesque.
Rewolf, le développeur de Gunman Chronicles, a mis un point d'honneur à assurer à ce jeu une bonne durée de vie. Pour ce faire, il a développé plus de soixante-dix niveaux assez immenses, regorgeant de raccourcis et de passages secrets. L'action se déroule sur quatre planètes (enfin trois et un souterrain) aux thèmes bien différents. Au fur et à mesure de la progression, on se rendra compte de l'immensité du boulot entrepris, avec notamment un scénario très scripté ou quelque chose se passe tous les cinquante mètres. Bon, la plupart du temps, ce ne sont pas des surprises vraiment énormes, mais on a droit à quelques morceaux de bravoure, comme une décompression explosive ou un blast d'explosion nucléaire. Le monde de Gunman Chronicles paraît un peu à court d'humains, surtout comparé à HL solo. À certains endroits, on rencontrera tout de même une poignée de légionnaires, képi blanc vissé sur le crâne, venus dans la région pour bastonner de l'alien.

Le monde enchanté d'Half-Life

L'équipe de Gunman s'est fendue pour offrir de nouvelles émotions aux vieux routards de Half-Life. Ainsi, on trouve quelques innovations croustillantes au détour d'un niveau. Par exemple, à certains moments, il sera possible de grimper à bord d'un véhicule (en fait un tank) muni d'une tourelle mobile pour aller faire une belle balade vengeresse. Mais ce qui épate le plus après une heure sur ce jeu, c'est certainement sa grande originalité, tant du point de vue des textures utilisées que des copains que l'on rencontre. Ces derniers sont d'inspiration « unrealesque », en bien plus

MACHINE PC CD-ROM
GENRE FIRST PERSON SHOOTER
EDITEUR SIERRA
DÉVELOPPEUR REWOLF
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE 2000

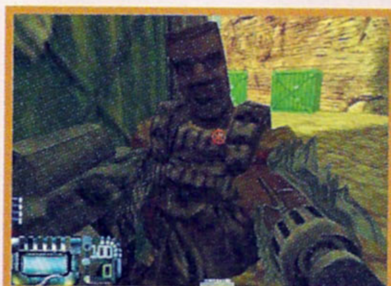






Des textures inédites mais parfois répétitives.





Les persos ont eux aussi de nouvelles textures sur la tronche.

dangereux. Mais ici, on ne se contentera pas de tirer sur des éléments de taille humaine. Quelques trucs beaucoup plus dangereux font leur apparition lorsqu'on les attend le moins. Vais-je vous dire qu'on y trouve des dinosaures de vingt-cinq mètres de haut, ou quelques Mechwarriors blindés et armés jusqu'aux dents ? Oups trop tard. Voilà, vous savez tout ou presque. On annonce Gunman Chronicles comme bien plus long que Half-Life solo, c'est-à-dire d'une durée estimée à un peu plus d'une vingtaine d'heures. Certains effets de lumière et d'explosions ont été davantage travaillés que pour le jeu de base. L'architecture des niveaux est la plupart du temps très bien foutue, et ces derniers sont dans leur grande moyenne bien plus vastes que ceux d'HL. Rewolf annonce d'ailleurs plus de soixante-dix tableaux différents avec des recoins à explorer fort nombreux.

Un add-on solo d'une durée de vie d'ores et déjà annoncée comme très longue





Des niveaux souvent dynamiques : ici le sol s'écroule.

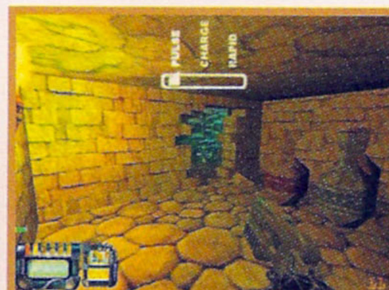
Le choix des armes

Le véritable coup de génie des auteurs concerne l'armement mis à disposition. Ici, plus question de se contenter d'un flingue avec deux utilisations. Gunman va nous faire accéder aux réglages de ces derniers qui varient grandement suivant les modèles. Par exemple, un pistolet lance-rayons peut être paramétré en se servant de curseurs correspondant au temps de charge, à l'intensité ou à la cadence de tir. Un autre engin de mort permet de créer la substance que l'on va balancer à l'aide de variables multiples telles qu'acidité, base, et j'en passe. Du côté lance-roquettes, on trouve le même souci du détail puisque dans ce cas précis, on réglera les conditions d'explosion ou de déclenchement du tir. Tout cet aspect bidouille permet de relancer l'intérêt d'un jeu où les tirs succèdent aux tirs. Tous ces réglages se font assez facilement avec la molette et le bouton droit.

Le test pour bientôt

Gunman fait partie de ces produits co-développés par Valve himself. Du coup, on peut être sûr que du pur point de vue technique, on aura droit à quelque chose de soigné. Gunman Chronicles risque de se retrouver bientôt dans les bacs, tout seul comme un grand. Le produit est en effet un stand alone déjà pré-greffé sur une version d'Half-Life. Gunman devrait proposer un jeu réseau assez original ; mais pour le moment, aucune autre précision sur la nature de celui-ci n'a filtré. Malgré une bêta tout à fait imbitable avec des plantages de kernel à tous les étages, le jeu était très fluide même sur un terrain fortement peuplé. Le site du développeur nous apprend que ce mod est terminé à plus de 80 %, ce qui devrait le rendre dispo sous peu en magasin.





Non, ces ruines sont toltèques, cette fois c'est certain.





Des gamelles, on s'en mangera, et on s'en mangera encore. Mais vous savez quoi ? Bah on aimera ça.



ackboo

Tony Hawk's Pro Skater 2

Ça fait du bien de voir un jeu sans bazooka, sans grenade à fragmentation, sans génocide alien. Tony Hawk's Pro Skater 2 nous proposera tout du même du sport musclé qui laissera parfois de grandes taches de sang sur la chaussée. Mettez vos genouillères car ce titre s'annonce comme l'un des meilleurs jeux de sport sur PC, toutes catégories confondues.

L'émission « Vidéo Gag » m'a permis de découvrir le monde fascinant du skateboard de haut niveau. Vous savez, ces séquences hilarantes où l'on voit Tonton Albert qui veut épater ses petits neveux en faisant du skate, et qui se fracasse méchamment la gueule contre la rampe d'escalier en béton armé de l'immeuble, le tout bien sûr avec les inévitables petits bruitages rigolos (« boing » et « shtonk »). Depuis quelque temps, j'ai aussi droit à une initiation quotidienne aux joies de la planche par deux confrères de « Joypad », Willow et Julo, qui passent leurs journées à perfectionner leur technique dans les couloirs de la rédaction. De temps en temps, on entend le bruit sourd d'un corps qui tombe lourdement sur un sol très dur, suivi d'un « Hey les gars, vous avez vu, j'ai presque réussi à passer un kick flip ! ». C'est donc fort d'une solide expérience du skateboard que je me suis penché sur la bêta-version de Tony Hawk's Pro Skater 2 (THPS2). Ne cherchez pas de Tony Hawk 1 dans les archives, il n'est jamais sorti sur PC. Seuls les consoleux ont eu le privilège de jouer à cet excellent titre, sorti sur PlayStation et Dreamcast.

De Marseille à New York

La recette de THPS2 s'annonce simple : un bonhomme, une planche, et un terrain de jeu entièrement dédié à l'éclate skateboardique. On dirigera son petit skateur en vue de dos, à la 3e personne. On pourra le choisir parmi un panel d'une douzaine des meilleurs voltigeurs du monde. Pour les connaisseurs, on retrouvera par exemple Rune Glifberg, Bob Burnquist, Elissa Steamer et bien sûr Tony Hawk. Chaque skateur sera doté d'une série de caractéristiques différentes, comme par exemple sa capacité d'accélération, son impulsion, sa vitesse de rotation lors des sauts. Et si aucun de ces futurs infirmes ne convient, on pourra toujours se créer son propre personnage en définissant son apparence physique et ses stats de départ. Je dis « de départ » car l'un des gros intérêts du jeu sera justement de faire progresser son skateur grâce au mode Carrière. Mais je reviendrai sur ce point un peu plus tard ; pour l'instant, je voudrais vous parler des environnements de jeu. THPS2 en proposera huit tous bien différents. Cela ira d'un skatepark marseillais aux rues de New York, en passant par Venice

MACHINE PC CD-ROM
GENRE SKATEBOARD
ÉDITEUR ACTIVISION
DÉVELOPPEUR NEVERSOFT
SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE 2000





Dans ce hangar désaffecté, on trouvera un vieux Corsair de la Seconde Guerre qui ne demandera qu'à servir de tremplin.

Je suis jeune, je suis fou-fou, alors je casse des vitres pour exprimer ma révolte contre l'autorité.

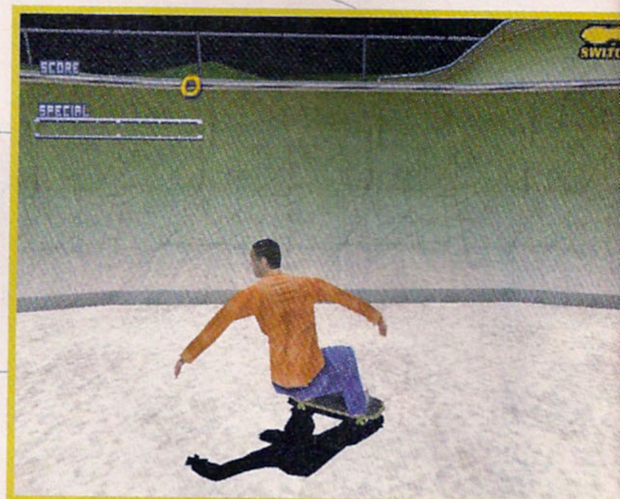


Beach ou un hangar d'aviation. Évidemment, ils seront bourrés de tremplins, de rampes, de murets et de tout un tas de trucs sur lesquels on pourra s'éclater la gueule comme des bœufs. On trouvera aussi parfois des voitures ou d'autres engins roulants qui prendront un malin plaisir à exploser du skateur si on ne les évite pas.

Plan de carrière

Deux modes de jeu seront proposés : un mode Free Skate, qui permettra de déambuler librement dans le décor, sans autre objectif que celui de se faire plaisir, et un mode Carrière, qui constitue le véritable intérêt de THPS2. C'est en effet là qu'on pourra faire progresser son personnage et qu'on débloquera les niveaux du jeu. En mode Carrière, on commencera tout pauvre et tout nul, avec un seul terrain accessible. Sur ce terrain, on se verra assigner une bonne liste d'objectifs. Il faudra ainsi réaliser un certain score en enchaînant les figures aériennes, ramasser une série d'objets sur la carte, placer un saut particulier à un endroit bien spécial, ou encore trouver une cassette vidéo vicieusement planquée. Pour chaque objectif atteint, on empochera un peu d'argent. Ce pognon servira à débloquer le niveau suivant. Mais on pourra aussi l'utiliser pour améliorer les caractéristiques de son personnage, se payer de nouvelles planches plus performantes, et même s'acheter de nouvelles figures qu'on ajoutera à son arsenal acrobatique. Au fur et à mesure de sa progression, on transformera ainsi son skateur en un véritable homme qui valait trois milliards, capable d'atteindre des hauteurs délirantes et d'enchaîner les 540° en rigolant.





Un effet toujours classe : les ombres portées en temps réel. La réalisation de THPS2 s'annonce décidément sans faille.

Que du bon à l'horizon

Ce Tony Hawk 2 promet vraiment de grands moments de bonheur ludique. Après quelques heures passées sur cette bêta-version, on peut déjà rassurer ceux qui ont connu le premier épisode console. Le passage au PC devrait se faire sans aucun problème. Au niveau technique, on bénéficiera bien sûr d'une nette amélioration. Les animations seront encore plus réalistes, les textures plus fines, et la haute résolution (jusqu'en 1024x768) embellira le tout. Mais plus que la réalisation, le jeu semble avoir gardé le punch et la maniabilité exceptionnelle qui ont fait le renom de son aîné. Malgré la simplicité extrême des contrôles, il faudra de longues heures d'entraînement pour maîtriser à mort toutes les possibilités de son skateur, pour passer les acrobaties les plus audacieuses ou encore découvrir les secrets de chacun des terrains de jeu. Et si ça ne suffit pas, on pourra toujours se construire son propre skatepark de l'extrême, puisqu'un éditeur de niveaux sera intégré au jeu. Je vous l'affirme sans l'ombre d'un doute : THPS2, ça va être trop bien.





L'éditeur de niveaux, entièrement graphique, vous permettra de créer le terrain de jeu de vos rêves en quelques clics de souris.




fishbone

Colin McRae 2.0


Oui bon... j'ai légèrement touché un arbre...

Après un retard conséquent, justifié par la nécessité mercantile de sortir en priorité la version console, Colin McRae 2 est finalement en passe de venir squatter nos PC. Ironie du sort, cette sortie correspondra pile-poil à celle de Pro Rally 2001, la simu' de rallye concurrente signée Ubi Soft. Une belle bagarre en perspective, mais aussi un beau cauchemar pour le type qui va devoir les tester... Hum...

Nous le savons tous : Colin McRae a connu un beau succès, aussi bien financier que ludique. Sans compter que c'est une vraie mine d'or pour les jeux de mots minables. Tenez, un petit pour la route : « Colin McRae 2, un vrai jeu de poissonniers ». Poissonniers... passionnés... tout ça... Ha ha, on ne s'en lasse pas. Enfin, peut-être que vous oui, mais moi ça va. Ouais, c'est plus fort que moi, j'arrive pas à m'arrêter... arrêter... arrête... de poisson... Bon. Allez, voyons ce que nous propose cette bêta si longuement attendue. Nous avons affaire à une version finalisée à 80 %, comme me l'indique un texte écrit bien gros sur la page de présentation (de canne à pêche, ndrc). Bah comme ça, les choses sont claires, va falloir s'attendre à du bug. D'ailleurs, ces derniers ne tardent pas à se faire connaître, puisque le soft ne daignera se lancer qu'à partir de la troisième machine utilisée. Enfin, il paraît que tout vient à point pour qui sait rudement patienter, comme on dit. Bref, cette fois c'est la bonne : nous voici prêts à faire nos premiers tours de roues. Ah tiens, j'aurais pu faire un jeu de mots avec mes roues.

C'est pas trop tôt

Hé ho, ça va hein, on n'est pas aux pièces. Non mais. Bon, en plus des classiques modes de course où vous vous battez contre le chrono (Étape simple, Rallye complet, Championnat), un mode Arcade vous permettra d'affronter cinq concurrents (présents en même temps sur la piste). Je décide de commencer par ce dernier mode, goulu que je suis. Hop je clique, hop je pleure. Pas de bol, j'ai dû tomber dans les 20 % du jeu qu'il reste à programmer : je viens de me faire éjecter sous Vindose, sans autre forme de procès. A priori, ce mode devrait être bien marrant, mais pour l'instant, vous devrez vous contenter de savoir qu'il existe. Après être revenu au menu principal, je décide de rester sage et de me cantonner à une simple étape. Je sélectionne la Subaru Impreza, même si le Colin a désormais migré vers les mers apparemment plus chaudes de la Ford Focus. En début de jeu, seuls six véhicules sont disponibles. Mais pas de panique, vous pourrez conduire treize véhicules, à mesure que vous les débloquerez grâce à vos exploits. Même topo pour ce qui concerne les circuits (trois pour chacun des huit pays présents : France, Kenya, Royaume-Uni, Suède, Finlande, Australie, Grèce, Italie), dont un nombre fort restreint est proposé en début de jeu.


La vue capot, à mon sens la plus efficace...

MACHINE PC CD-ROM
GENRE SIMULATION DE RALLYE
EDITEUR CODEMASTERS
DÉVELOPPEUR CODEMASTERS
SORTIE PRÉVUE DÉCEMBRE 2000



Une simulation de poissonniers, donc

Les choses sérieuses commencent enfin, puisque me voici prêt à prendre le départ. Première constatation, les voitures s'annoncent très, très joliment modélisées : carrosseries, phares, ailerons, sponsors, c'est vraiment très classe. Seuls les pilotes semblent en retrait, même si on ne les distingue finalement qu'assez peu derrière les vitres transparentes. D'ailleurs, elles ne font pas qu'être transparentes, puisqu'elles reflètent également la lumière et l'environnement extérieurs. Ce dernier effet, au doux nom de « Cubic machin » (oui, j'ai un trou là... mais ça commence par Cubic, ça c'est sûr...), est d'ailleurs très novateur, puisque Colin 2 est le premier à proposer le vrai reflet de l'environnement sur les objets 3D. L'effet se retrouve aussi bien sur les vitres que sur la carrosserie, mais en moindre proportion. Le résultat est visuellement exemplaire, mais si ; du coup, les voitures ont tendance à briller comme un sou neuf (contrastant par là même avec les circuits, dont la palette de couleurs plus terne). À vue de nez, les tracés semblent assez classiques, et ont une certaine tendance à la répétition (principalement pour ce qui concerne les arbres, en fait).





Des voitures d'une beauté rare...



Le secret réside dans la gestion de la glisse.







Une réalisation qui promet plein de trucs

La version d'aujourd'hui tourne très bien en 1024x768 32 bits, sur un PIII-500 GeForce2 Ultra. Il faut dire que le clipping est très présent, même en mettant les détails au minimum. Mais cela sera très certainement réglé dans la version def'. La voiture pourra subir des dégâts en cas de sortie de piste, et par la même occasion perdre certains de ses éléments : pare-chocs, vitres, ailerons... Mais avant de se briser ou de s'arracher, vous les verrez trembloter en fonction des imperfections de la piste. Cool. Entre deux étapes, vous devrez procéder à diverses réparations, le tout dans un temps limité (transmission, turbo, freins, suspensions...Vous serez souvent amené à faire des choix). La météo sera dynamique, et vous pourrez très bien débuter une étape sous le soleil pour la finir sous la pluie. Bien sûr, les épreuves de nuit sont également au programme, l'éclairage du décor semblant être dans la bonne moyenne. Pour finir, le gameplay ne dépaysera pas les amoureux de Colin, premier du nom. Nous avons là de l'Arcade marinée dans un léger bain de simulation. Le résultat est limpide : les voitures sont très plaisantes à faire déraper, mais on sent clairement que, question réalisme, c'est pas vraiment ça. Qu'importe, le principal est de se faire plaisir, et Colin 2 a de grandes chances de parvenir à ce but. Ah la la, quelque chose me dit que l'issue de l'affrontement avec Pro Rally 2001 (en news dans ce numéro) va vraiment se jouer à un poil de très peu de choses...



EGYPTE 2

ÉDITEUR : RÉUNION DES MUSÉES NATIONAUX/CRYO
SUR PC, MAC, CD-ROM

Egypte 2 fait suite à la série de jeux d'aventure historique développés par Cryo en partenariat avec les Musées nationaux. Ce volet vous fait découvrir une cité typique de l'antiquité égyptienne : Héliopolis, qui souffre, et ne sait pas de quoi. Les rongeurs meurent par centaines et les habitants fuient. Tifet, docteresse et prêtresse, appelée au chevet d'un de ses parents, va essayer par tous les moyens de découvrir un vaccin susceptible de soulager les malades. L'héroïne vous entraîne à travers ruelles et temples, dans les méandres de la société égyptienne. En fonction des puzzles et des indices, vous découvrez petit à petit le mode de vie perdu d'une des plus grandes civilisations de ce monde. De nombreuses fiches détaillées vous informent sur les décors et les personnages que vous rencontrez. Ainsi, plus vous avancez dans l'aventure, plus vous apprenez à connaître la société dans laquelle vous évoluez.

Si le système d'aventure est plus que classique et le graphisme moyen, l'intégration au scénario de fiches culturelles offre un moyen sympathique de développer sa culture générale sans se prendre la tête. De plus, la possibilité de zapper le mode jeu et de se balader dans les décors en simple touriste en profitant de tous ces renseignements permet de s'offrir un voyage à moindre frais, dans une Égypte authentique. Il ne manque plus que le soleil et une cassette de musique arabe pour s'y croire.



La prophétie d'Héliopolis

KIKA





LOISIRS

L'encyclopédie pratique des champignons

ÉDITEUR : LA FORÊT
SUR PC, MAC, CD-ROM

L'automne est déjà presque fini, et certains d'entre nous admirent (et surtout font admirer, histoire de faire des jaloux) leur récolte de ceps effectuée au cours des derniers mois, avant de les mettre en bocaux. Les frimas arrivent, et pour eux, il est temps de remiser leur bâton de cueilleur (euh Kika, faut arrêter les space-omelettes au psylocibe, là, ndrc). Mais ces passionnés savent-ils que l'on peut ramasser une multitude de champignons tout au long de l'année ? Cette encyclopédie leur apprendra le type de champignon qui pousse selon la saison. Milieu, météo, terroirs... tous les détails pour déterminer sa zone de cueillette sont indiqués. Et si les plus néophytes ne savent pas comment s'y prendre, des fiches exhaustives leur apprendront à faire la différence entre champignons vénéneux et champignons comestibles. Des outils de reconnaissance leur permettront même, après en avoir cueilli un, de déterminer en fonction de ses caractéristiques, son appartenance, et de le cuisiner suivant ses qualités gustatives. En tout, plus de 300 champignons sont décrits, accompagnés pour les plus fins d'entre eux d'appétissantes recettes. Alors, la chasse reprend ?





Elmo

ÉDITEUR : MATTEL INTERACTIVE
SUR PC, CD-ROM

Les marionnettes de Sesame Street ont décidé de faire l'éducation de votre bébé. Après la série télé, les voilà sur CD pour leur faire découvrir les joies du PC et de la souris. Avec Elmo, vos chérubins apprendront à faire glisser la souris sans essayer de l'avaler ou de la balancer par terre, pour dévoiler de belles images. L'Île aux enfants parlait de rires et de chansons ; Elmo reprend ce refrain à son compte pour offrir aux tout-petits et à leurs parents un voyage interactif plein de musiques et de couleurs.



VENTES PC

Dép. 06. Vds carte mère Compaq avec carte 3D intégrée et carte son intégrée très bon état. Le tout 350F. Contacter Nicolas au 06 14 09 98 28 ou laisser un message.

Dép. 14. Urgent ! Vends carte graphique Creative 3D Banshee 16 Mo, faire propositions. E-mail : arnault.lippmann@wanadoo.fr

Dép. 25. Vds alim. pour appareil photo Epson numérique + c. son + c. graphique + écran 20" + modem + carte réseau. Contactez-moi au plus vite au 06 83 21 17 48 à toute heure, à bientôt. Cherche également SDRAM et petits disques durs.

Dép. 26. Vds carte mère TXPRO cache 512 Ko à 150F + disque dur 2,3 Go. Tél. : 04 75 42 45 10 à Sylvain. Urgent !

Dép. 31. Vends volant Microsoft Sidewinder Force Feedback état neuf. Prix : 550F. Tél. : 06 82 07 77 45 ou e-mail : sod.redsnow@zonejeux.com

Dép. 33. Vends volant à retour de force Wingman de Logitech : 700F + 2 jeux gratuits. Contacter Julien au 05 56 28 65 60 (après 19h).

Dép. 33. Vends P166, 32Mo RAM, DD 2Go, lecteur disquettes 3"1/2, souris, clavier, SB 16, CD-Rom 12x, enceintes Altec Lansing ACS41, écran Vivitron 15", carte video 2Mo, logiciels : Win95, Works 95 : 2700F. Tél. : 05 57 22 14 05.

Dép. 74. Vds 2 barrettes de mémoire 32Mo SDRAM PC100 à 150F chacune. Contacter Olivier au 04 50 46 98 84 ou n-e-o@worldline.fr.

Dép. 75. Me revoilà ! Je vends une paire de baffles Probeat avec un adaptateur et un lecteur de CD 8x de Creative. Alors si vous avez envie de toutes ces merveilles, téléphonez-moi au 01 42 28 76 67 (demander Guillaume).

Dép. 75. Vends un Pentium 233Mhz ainsi que sa carte mère Asus, plus 32Mo de RAM ainsi qu'une Matrox 4Mo pour 500F. Une Voodoo2 12Mo de chez Creative 250F. Tél. : 06 71 94 48 11.

Dép. 76. Vds 3dfx Voodoo2 (Maxi Gamon 12Mo) pour 400F et Productiva G100 AGP (Matrox) pour 200F. Tél. : 02 35 20 22 62 (demander Fabrice).

Dép. 76. Vends unité centrale : carte mère TX format ATX + proc. K6 233Mhz + boîtier ATX (alim. à changer) moyen tour : 600F. Tél. : 06 08 48 24 50.

Dép. 77. Vds Celeron 466, Abit BE6-2, 128Mo, 20Go DMA166, 7200tr/mn, CD Plextor 24x SCSI, graveur Yamaha 4x4x16x SCSI, Teckram DC-390, modem externe, réseau NE2000, TnT2 32Mo AGP, écran 15", SB64,... 9990F. Tél. : 01 64 05 21 55.

Dép. 78. Vds carte mère + Pentium II 266 : 700F et 128Mo RAM à 66Mhz : 450F. Tél. : 01 30 74 68 17 après 17h30.

Dép. 78. Vends CD-Rom Sony 24x 250F, et 200MMX non overclocké + carte mère Asus AT/ATX 500. Tél. : 01 30 92 36 10 après 18h (demandez Geoffrey).

Dép. 78. Vds c.m. Asus T2P4 + P133 (cv.166) + tour moyen + alim. 230W + carte vidéo Trident 1Mo (ext-2Mo). Le tout en bon état. Vendu 500F. Tél. : 06 67 35 79 12 après 17h30 ou répondeur + clavier en cadeau !

Dép. 78. Vends 3dfx2 Voodoo Banshee 16Mo SDRAM avec drivers et manuel : 300F. Contacter Tinour au 01 39 69 43 03 ou tymor@wanadoo.fr.

ACHATS PC

Dép. 14. Recherche DD + 3Go pour 300F, écran 15" Sony pour 700F, graveur Yamaha ou Ricoh de type 4x4x16x IDE = log pour 700F, P233MMX à 250F ATI AIWpro PCI pour 450F. Tél. : 02 31 44 85 88.

Dép. 25. Achète graveur 300F maxi + SDRAM pas cher. Demander Nico au 06 88 59 64 22. Merci !

Dép. 29. Cherche Pentium 200 non MMX + radiateur + ventilo à prix intéressant. Demander Antoine au 02 98 97 05 40 (le week-end uniquement) ou à first1@voila.fr

Dép. 32. Urgent, cherche 64Mo SDRAM pas cher. Demander Tatane au 05 62 63 44 56 vers 18 h.

Dép. 37. Recherche 2 barrettes de 32Mo chacune ou de 16Mo chacune. Prix : entre 300 et 400F. Tél. : 02 47 52 13 82 demander Thomas après 17h.

Dép. 44. Recherche carte Banshee 16Mo, Voodoo2 ou Voodoo3. Demander Julien au 02 40 59 89 95. E-mail : jathibault@oceanet.fr

Dép. 67. Urgent : Recherche écran 17" ou 19" à prix raisonnable. Demander Jimmy au 03 88 47 81 14 après 18h ou laisser un message à : eidji_2000@yahoo.fr

Dép. 67. Achète TnT2 Ultra AGP STV aux environs de 800F. Je vends aussi une Voodoo2 12Mo et 2 DD 3,01Go et 2,3Go : faire une offre au 03 88 79 15 92 après 16 heures ! Ah oui, pour la Riva TnT2, ce serait bien que vous soyez dans le 67.

Dép. 69. Recherche 64Mo EDO. Tél. : 04 74 64 06 98. Demander Sylvain ou laisser un message. Urgent !

Dép. 78. Recherche graveur 4x4x32 + log. pas + de 500F. Recherche aussi des voitures de collection taille 1/18, 70F l'unité. Demander Alberto au 01 39 21 11 74.

Dép. 91. Cherche DD 8Go. Contact : neo83@caramail.com

130 à 150F par DVD ou prix pour l'ensemble. Tél. : 06 86 16 15 04 ou 01 34 68 30 18 (Bernard).

Dép. 95. Vds ampli Marantz PM75, 2x120W, nombreuses entrées dont digitales, 2 paires d'enceintes et tuner Kenwood KT-1030L, tb état, ensemble (1500F) ou séparés. M. Duvivier. Tél. : 01 30 30 07 32 ou mdudu@club-internet.fr (Cergy-Pontoise)

ACHATS AUTRES

Dép. 38. Recherche câble Ti Graph Link pou Ti89 avec manuel mais avec ou sans logiciel. Me contacter au 04 76 15 32 57 (si absent répondeur ; demander Seb) ou à pcboy@libertysurf.fr

Dép. 54. Cherche Atari STE 520 + souris pour Atari STE 520. Demander Nicolas au : 03 83 24 03 52.

Dép. 67. Achète console Nec Coregraph + accessoires + jeux Bomberman. Dan au 03 88 30 74 38.

Dép. 75. Parisienne recherche personnes ayant des vidéos ou livres de mangas. Contactez Shumin@worldonline.fr

Dép. 77. Recherche bon matériel Atari. Demandez Alain au 01 64 80 72 96.

Dép. 92. Cherche partitions pour Foo Fighters, Filter, Silverchair, Korn, Deftones, Rammstein, etc. (bon état, complètes et pas trop chères) ou renseignements pour se les procurer. Tél. : 01 47 09 65 04. Demander Paul. Vends aussi Zloub.

JOBS

Dép. 59. Infographiste 25 ans mobilité totale, fraîchement diplomé, passionné, cherche un 1[er] emploi dans un studio de développement, maîtrise 3DSMax 3, Photoshop 5, etc. Richard au 03 27 87 95 74.

petites annonces

PA mode d'emploi

Ne vous lancez pas dans une transaction sans garantie. Rencontrez les personnes auprès desquelles vous achetez, à qui vous vendez ou avec qui vous échangez votre matériel informatique. N'envoyez rien par la Poste sans garantie. Ces petites annonces gratuites sont publiées sous la responsabilité de leurs auteurs respectifs. HDP ne pourra être tenu responsable des dommages de quelque nature que ce soit, liés à l'utilisation de ce service.

Dép. 33. Vends Dual-Strike Sidewinder Microsoft USB, prix neuf : 340F. À vendre 210F seulement (port inclus). Contacter Josselin : 05 57 26 95 81 ou lailler-josselin@free.fr

Dép. 39. Vends lecteur de CD-Rom 16x 200F compatible Win98 Xavier au 03 34 51 11 62.

Dép. 54. Vds volant Microsoft Sidewinder Force Feedback Wheel + logiciel + 2 jeux (état neuf) prix neuf : 1390F, vendu 850F à débattre. Écrire à Julien Bomme, 10 rue Gambettas, 54350 Mont-St-Martin.

Dép. 56. Vends Voodoo3 2000 PCI peu servi, avec boîte état neuf : 550F. Julien.halbert@freesbee.fr.

Dép. 59. Vds imprimante couleur Canon BJC-150 : 390F, carte son Maxi Sound Home Studio 2 + câble midi + log. : 390F, imprimante 9 aiguilles Citizen 120D + câble // : 190F. Tél. : 03 20 32 57 01 ou 06 67 25 61 06.

Dép. 59. Vends vieux matos : base de Daewoo D2700U, proc. Intel DX2 66Mhz overdrive OC 80Mhz, carte graphique Trident 1Mo sur port VLB, carte SB16 + CD-Rom Mitsumi, HD Quantum 320 Mo... Prix très discutable. Tél : 03 20 64 10 98 (Geoffrey).

Dép. 67. PII 350Mhz, c.m. Asus BX100, 192Mo SDRAM, DD 4,3Go, Voodoo3 3000, écran 15" Samsung, SB16, HP, joystick, CD 32x pour 4900F. Possible c.m. + CPU + vidéo pour 1800F. Tél. : 03 88 76 17 77.

Dép. 68. Vends carte mère AL440LX + PII 266Mhz + Diamond Viper V330 pour 50F. Tél. : 03 89 68 06 06 après 19h.

Dép. 68. Vds processeur K6-2, 500 : 400F, K6-2 333 : 200F, graveur 2x8x : 500F, lecteur DVD 6x : 750F, disque dur 6,4Go : 500F, Sidewinder Force Feedback Pro : 600F, AWE 64 : 150F, carte décompression DXR3 : 400F. Tél. : 03 89 48 43 86. Bader.jp2@wanadoo.fr.

Dép. 69. Vds carte graphique ATI Rage Magnum 32Mo SDRAM 650F. Tél. : 06 09 85 79 70 philippe.parano@accesinterhet.com.

Dép. 78. Vends modem 56K interne : 100F + carte graphique ATI 3D Rage Pro : 160F + disque dur 6,4Go : 400F + disque dur 8,4Go : 450F + Pentium III EB 600Mhz : 1300F. Tél. : 01 30 74 68 17.

Dép. 81. Vends P200MMX + 48Mo + 3,2Go DD + ATI 4Mo + Voodoo2 12Mo + CD-Rom 24x + écran 15 pouces + clavier + souris (+ jeux), état neuf. Prix : 4000F à débattre. Contacter Cédric au 05 63 41 40 10. Merci !

Dép. 85. Vds PII 266, 64Mo SDRAM, DD 3,2Go, écran 15", carte 3D Savage 4 Pro + 32Mo, carte son, modem, CD 24x + Win98, Microsoft Office : 4500F. Tél. : 02 51 34 32 42.

Dép. 91. Vds carte graphique i740 8Mo RAM + 64Mo SDRAM PC100 + lecteur CD-ROM 36x (sans marque). Prix 500F. Contacter Said au : 01 60 11 42 85 (après 19h).

Dép. 91. Vds Pentium II 450Mhz 1100F à débattre. Tél. à Arnaud au 01 69 84 84 01.

Dép. 91. Vds PII 400 + c.m. Asus P2BS + ctr. U2WSCSI + 128Mo + DD IBM 4,3Go UW + GeForce 256 32Mo SDRAM + SB PCI128 + CD-Rom 36x SCSI + graveur 4/12 SCSI + Miro PC TV + maxi tour ATX. Prix : 11000F à débattre. Contacter Antoine après 18h au 01 69 24 38 45.

Dép. 91. Vds carte graphique Riva TnT de Nvidia 2D/3D 16Mo AGP Bus de marque Creative, utilisant Direct3D et OpenGL au prix de 490F, avec notice et boîte + CD de drivers. Contacter Gaël à partir de 18h au 01 60 11 19 97 + PII 350A490.

Dép. 92. Vends PC Compaq AMD K6-2 333Mhz, 64Mo RAM, disque dur 6Go, carte vidéo Voodoo3 200 PCI 16Mo, écran 15 pouces 3500F + scanner AGFA Snapscan carte SCSI avec logiciel d'installation 400F. Tél. : 01 40 85 05 69.

Dép. 94. Vends carte graphique Nvidia TnT2 Vanta AGP 2x 8Mo. Contacter Matthieu par mail : pikachu@club-premiere.fr.

Dép. 95. Vds PIII500E 128Mo, c.m. Asus P3C2000, GeForce 256 DDR, carte son 3D, DD 13Go 7200T UDMA 66, DVD-Rom 32x pour 5x, carte décompression, écran 17 pouces, clavier multimédia, souris USB Intellieye, enceinte x4. Prix : 9000F. Tél. : 06 87 81 09 81.

Dép. 95. Vends P200MMX, c.m. Asus SP97-V, 32Mo EDO, DD Maxtor 2,5Go, Creative Banshee 16Mo, carte son Yamaha, CD Sony 24x, lecteur disquette, clavier, souris, logiciels dont Windows. Prix : 2500F tbé. Michaël au 06 08 56 99 71.

Dép. 99. Vends joystick Wingman Logitech + souris Logitech de fabrication 1998. Prix à voir. Urgent. Tél. : 022/(0)793725549 (Suisse).

Dép. 94. Achète RAM EDO 32Mo ou + pour 100F, ou carte 3D, processeur, disque dur, carte mère à prix raisonnable. Contactez Fady au 01 49 82 76 22 ou 06 84 82 85 02 à partir de 18h, ou par e-mail : s_mtwaly@club-internet.fr

Dép. 95. Achète disque dur IDE 7200 tr/min 6-8Go à petit prix. Recherche aussi joypad Gravis 4 boutons port midi. Contacter Tybo au : 01 39 64 58 06 ou à t_levequ@club-internet.fr

VENTES AUTRES

Dép. 33. Vds N64, 3 manettes, mémoire, vibreur, 5 jeux. Le tout 1600F à débattre. Demander Guillaume au 05 56 45 38 80.

Dép. 37. Vends N64 + 3 manettes + volant + mémoire + 8 jeux + vibration, prix : 1300F à débattre. Tél. : 02 47 52 13 82 demander Thomas après 17h.

Dép. 74. Vds Dreamcast + 2 manettes dont une programmable + Visual Memory + clavier + 2 jeux Soulcalibur et Blue Stinger. Le tout acheté à peu près 3000F. Je vends le tout 2500F. Tél. : 06 70 68 10 59 ou beber116@caramail.com

Dép. 75. Vends PlayStation 2 japonaise, 2 pads, Ridge Racer 5, le tout neuf dans l'emballage d'origine. Prix : 4000F. Contactez Thomas : tombert2@hotmail.com ou 01 45 48 68 58.

Dép. 77. Vends PlayStation avec puce et 40 jeux + 2 pad, 1 analogique + 3 memory cards + péritel Sony. 1500 F à débattre. Tél. : 06 88 09 76 38 (Christophe) ou christophe.heitzmann@wanadoo.fr

Dép. 77. Vends N64 + 3 manettes + cartes mémoire + vibreur + jeux pour 1800F. Téléphonez au 06 19 65 75 23 ou e-mail : mariolhand2@multimania.com

Dép. 77. Salut à tous ! Je vends une N64 avec une manette turbo et 2 jeux ainsi qu'une memory card : 500F. Tél. : 06 09 33 89 54.

Dép. 91. Vends N64 + 3 manettes + carte mémoire + expansion pak + 4 jeux : 1500F. Tél. : 01 80 82 90 99 ou remy-lecouey3@wanadoo.fr.

Dép. 91. Vends N64 + 2 manettes + expansion pack + carte mémoire + 6 jeux. Prix : 750F. Tél. : 01 69 48 41 46 (Pierre).

Dép. 91. Vds 1 an revues Joystick + démo PC Fun + CD Fun + Joystick 250F tout. Tél. : 01 69 24 64 17. À venir chercher le matin ou le soir, ou le week-end (Savigny).

Dép. 95. Vds DVD français 21 langages très récents : La Momie, Resurrection, Just Maried, Story of US, Ennemi d'état, Payback, Double Jeopardy, Bone Collector :

Dép. 75. Cherchons contacts avec jeunes journalistes passionnés par le monde des jeux vidéo. Contacter Jean au 01 42 33 58 18.

CONTACTS

Dép. 02. Recherche joueurs pour LAN Party dans la région de Soissons. Pour tout renseignement, le site Web au www.langame.fr.st ou par e-mail scrachy007@wanadoo.fr et par téléphone au 03 23 55 03 93 (demander Alexandre).

Dép. 06. Vous pratiquez les jeux multiplayer online ? Vous êtes fan de Diablo-like, Quake-like, Starcraft-like et vous portez une adoration à tout ce qui est noir et obscur ? Rejoignez-nous sur HTTP://c8c.cjb.net <darkc8c>

Dép. 06. Cherche partenaire pour parties réseau, si vous êtes dans le 06. Tél. : 06 62 32 58 48 ou 04 93 47 55 17, demander Julien. Machine potable demandée, accepte tous âges.

Dép. 13. Recrute membres pour clan Half-Life. Pour plus d'infos, contactez-moi à raziel13@wanadoo.fr

Dép. 22. Cherche joueurs pour participer à des Lan Party de 16 joueurs et + . Parties endiablées à Q3,Q3RA3, Q3CTR, HL CS, AOE2, etc. Contact : megacity-lan@hotmail.com

Dép. 27. Jeune infographiste, 25 ans recherche 1[re] expérience dans la 3D : souhaite obtenir emploi ou stage dans un studio de développement. Maîtrise Lightwave 5.6, connaissances Photoshop et Illustrator. Contacter Mike au 02 32 33 27 44 ou pailot.bartdroopy@free.fr

Dép. 29. Gros fan de Quake 3 cherche joueurs pour Lan Party le week-end. Tél. : 02 98 67 21 23 (demander Romain).

Dép. 31. Je recherche toutes sortes d'images (sauf les X), en possédant aussi pas mal, pour échanges. Contactez-moi à cette adresse : Mr Maume Christophe, 21 rue Claude Forbin appt. N°101, 31 400 Toulouse.

Dép. 34. Fan de Quake 1 et 3, recherche salle et partenaires pour Lan-Party & bonne ambiance. Tél. : 06 21 18 36 22 ou 04 67 43 68 03 (demander Jerry). 15-20 ans, environs de Sète souhaitable.

Dép. 50. Recherche joueurs sympas pour réseau local le week-end sur Valognes et ses environs. Contacter Thierry au 02 33 41 46 13 ou e-mail : thierrydavid@wanadoo.fr

Dép. 78. Cherche joueurs/joueuses pour Lan Party (Counter-Strike) dans une salle à Paris (11[e] arrondissement). Prévoir 60F pour 2 heures. Contactez-moi au 06 19 90 90 03 après 16h30 ou par e-mail : thermorpion@hotmail.com.

YEP ! BON POUR UNE PA GRATOS, MERCI JOYSTICK !

Seules les annonces rédigées sur le bon de commande original de ce numéro seront publiées. Ce bon à découper est valable pour le prochain numéro. Les annonces de nos lecteurs abonnés seront prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition). N'envoyez plus d'annonces concernant les logiciels.
Faites-nous parvenir vos P.A. à : Joystick, Petites Annonces, 124 Rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex.

Votre département (à remplir obligatoirement) ☐☐

RUBRIQUE ☐ ACHATS ☐ VENTES ☐ CONTACTS ☐ JOBS

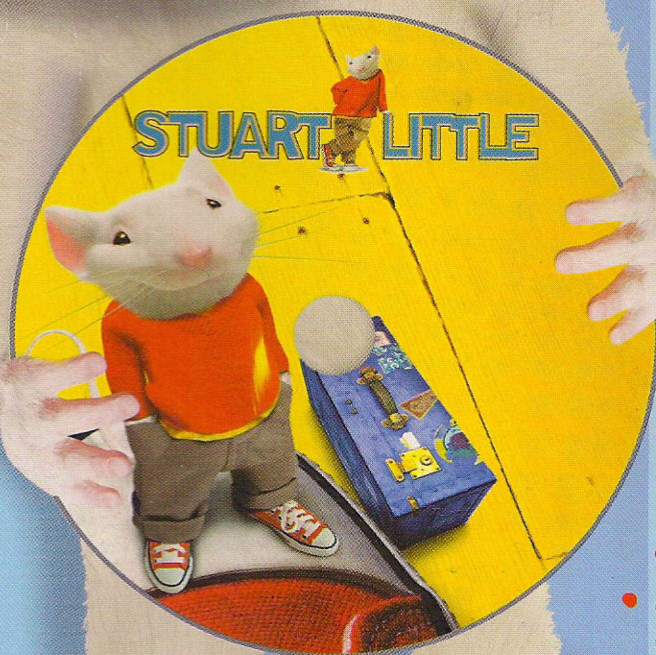
STANDARD ☐ PC ☐ AUTRES

A POIL LA SOURIS !

Stuart Little dévoile une anatomie hors du commun :

Ou comment Rob Minkoff (Roger Rabbit, Le Roi Lion) et ses acolytes animateurs, flanqués de l'équipe des effets spéciaux ont, sans rougir, accouché d'une souris...

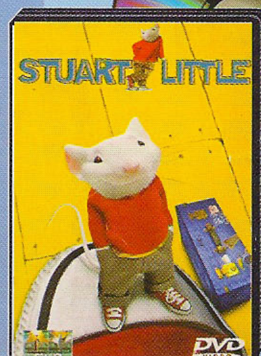
- «La course de bateaux» version intégrale dessinée, animée et commentée





- Making of effets spéciaux
- 6 scènes supplémentaires commentées
- Casting vidéo des animateurs
- Commentaire audio du réalisateur ou de l'équipe des effets spéciaux
- Dessins préparatoires
- Suppléments DVD ROM
- Les bêtisiers (vous vouliez tout voir, vous verrez tout !)





DVD VIDEO



GAUMONT COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO
SIGNE LE MEILLEUR DU DVD